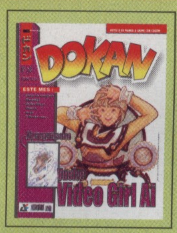

REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM
ドカン
DOKAN
Nº 38
795 ptas · 4,78 €
ESTE MES :
· Marybell
· Otomo
· Fenix
· Shiina Ringo
· Ouke no monshou
· Y Mucho más...
Ah Megamisama
VUELVE
Video Girl Ai
00038
8 414090 102292
Para usar el CD-ROM se requiere Windows 95 ó superior ©



DOKAN

AÑO 3 Nº38 - 11/01

Dirección
Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador
ENRIQUE HERRANZ
Coordinación de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
XAVI BARTOLOMÉ
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ
Corrección de Textos
ALEX CATALÁN
Directores de Producción
ALBERT RODRIGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
Marc Bernabé
Ilustradores
Ken Niimura, Peter, Carlos Salgado
Contenido del CD
ENRIQUE HERRANZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 93 477 02 50

Colaboradores
Jorge Diez "Gabriel knight", Andrés G. Mendoza, Carlos Alejo,Jorge Enrique Madrid Padilla, Cesar Guarde, Sandstorm,Guile, Peter, Pablo "memomio", Marc Bernabé, Ken Niimura,Zahara Medina , Yoshimaligno, Pako, Raúl J. Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavi Altayó

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

FOTOMECÁNICA
Ares Informática, S.L.
IMPRESIÓN
Ind. Gráficas Printone S.A.
DUPLICACIÓN CD'S
Sonopres S.A.
DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.
DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA
DISTRIBUCIÓN EN MEXICO
Alejandro Flores
Av. Hank Gonzalez, 120
Col. Rinconada de Aragon
Multiplaza Aragon, local 163
Ecatepec, Edo. De Mexico
DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98



Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA

Editorial

Todo lo bueno se acaba, y claro las vacaciones no tenían por qué ser una excepción.

Nosotros no hemos descansado y hemos seguido al pie del cañón todos estos meses de sofocante verano para que pudieseis disfrutar de vuestra revista favorita también en los meses de vacaciones. Ahora en Septiembre y con fuerzas renovadas por las mini-vacaciones que nos hemos tomado, volvemos con mas fuerza y ganas de hacer cosas nuevas y mejores.

La próxima revista espero que sea un cúmulo de sorpresas... pero todo se verá; no prometo nada que siempre puede haber imprevistos.

Eso sí, el próximo mes daremos el nombre del ganador o ganadora del lote de películas de Evangelion, o sea que aun estáis a tiempo de enviar vuestras cartas.

También estamos buscando nuevos talentos para dibujar en Dokan, si te consideras capacitado para formar parte de esta revista envía tus dibujos a :

Ares Informática
Avda. Mare de Déu de Monserrat 2º Bis
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

Nada más, nos vemos el mes que viene.

Enrique Herranz

SUMARIO

4 **Noticias**
Japón - España

8 **El mundo de Yoshi**

9 **Top Manga**
Video Girl Ai

14 **Shoujo Manga**
Ouke no Monshou
Marybell

19 **Retrospectiva**
Katshuhiro Otomo

22 **Art Book**
Mamoru Yokota Arts Works

24 **Adult Zone**
Drahon Ball H

26 **Top Anime**
Ah! My Goddess

32 **Cultura**
Curso de Japonés
Cine, libros
Japan Times

38 **Clásicos**
Dragon Ball z
Dragon Ball

41 **Otakus Around the World**
Joker vs Mask

44 **Humor**
Redacción

46 **Top Manga**
DragonHead

48 **OtakuWebs**
Mangaka's Webs

50 **Videojuegos**
Lov eStory

52 **Jpop**
Shiina Ringo

57 **Tegami**

61 **Art Gallery**









¿La película más taquillera en la historia de Japón?

Todavía está por verlo, pero tiene todas las papeletas para conseguirlo, sin ninguna duda hablamos de la nueva producción de los estudios **Ghibli**: ***Sen to chihiro no kamikakusi***, con **Hayao Miyazaki** a la cabeza, que tal y como os anunciábamos el mes anterior se estrenaba a finales del mes de julio, ¡y con qué éxito! Desde el primer día en que se estrenó pudieron verse largas colas en las puertas de los cines, como en el caso del popular barrio de Ginza (Tokyo) en el que la cola sobrepasaba las 2.000 personas esperando en a la puerta de uno de los cines en que se proyectaba la película. El film en cuestión ya ha logrado convertirse en la producción japonesa (ya sea película o anime) más taquillera en Japón hasta la fecha, desbancando así a ***Mononoke Hime*** (La princesa mononoke) que ostentaba hasta la actualidad el primer puesto. El hecho de que al comprar las entradas anticipadas se obsequiase con el CD-Single de la, aunque simple, pegadiza banda sonora, junto con la apabullante publicidad en todos los medios de comunicación, ha influido positivamente en la venta de entradas. Ahora las miras apuntan aún más hacia arriba y se aspira a conseguir el envidiado récord del film más taquillero en Japón que actualmente lo mantiene el largometraje estadounidense "*Titanic*".

¡Y otra más de Lupin!

"Lupin the third" el famoso ladrón del anime ha vuelto a ser una vez más el protagonista de un nuevo largometraje realizado para emitirlo en exclusiva mediante el canal de televisión **Nihon TV**. El anime lleva el nombre de "***Lupin sansei, Alcatraz Connection***" y la acción se desarroya en la ciudad y cercanías de San Francisco. Lupin y su banda tras robar el botín de un barco-casino ilegal perteneciente a una organización mafiosa, se entera que ésta se encuentra tras la pista de un barco naufragado que transportaba una enorme cantidad de lingotes de oro y junto a ellos la solución a uno de los grandes misterios del siglo XX. En esta ocasión no sólo andará tras Lupin el habitual inspector de la Interpol que suele perseguir éste alrededor del mundo, sino que también le seguirá la policía de San Francisco (en una trepidante persecución por las onduladas calles de la ciudad, sin ninguna duda una de las mejores secuencias de la película); la citada organización mafiosa, que aspira a conseguir el oro hundido; y la CIA, que tratará que el secreto hundido en el océano junto a los lingotes no sea rebelado. Tras ser emitido el largometraje, se anunció su inmediata disponibilidad en Vídeo y DVD para la venta y alquiler.





Exposicion de Leiji Matsumoto

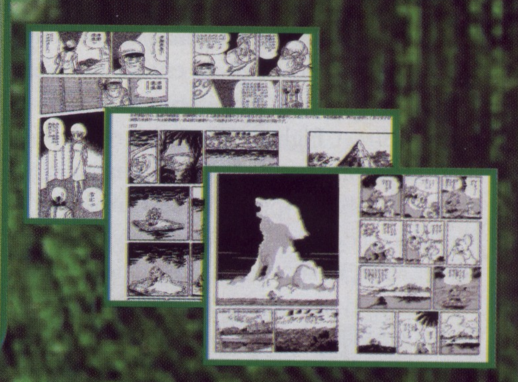
El famoso autor de "*Capitan Harlock*" y "*Yamato*" expondrá una serie de originales, pinturas y objetos relacionados con sus animes en el museo **Isetan**, ubicado en la octava planta de los grandes almacenes **Isetan** de Shinjuku, la entrada cuesta 900 yenes para los adultos y 600 para los estudiantes, la galería permanecerá abierta cada día de 10 de la mañana a 7 y media de tarde hasta el 2 de septiembre.



Tener todos los mangas de Tezuka Osamu te ocupará muy poco espacio

Tan sólo te ocupará 8 DVD-ROMs el tener toda la colección de uno de los más grandes mangakas de la historia. Los 8 DVD-ROM recogen todos los trabajos del maestro **Tezuka Osamu** en un total de más de 80.000 páginas en alta resolución a lo largo de 400 tomos en los que el maestro dedicó más de 40 años de su vida. Los DVD-ROM en formato híbrido funcionan tanto en máquinas *Windows 98/Me/2000* como en ordenadores *Macintosh* (no en reproductores de DVD-Vídeo). Es muy fácil de hacer funcionar, elige un DVD, selecciona un tomo y ves pasando páginas; la interfaz es muy sencilla e intuitiva, dispondrás de diversas funciones como la de buscar o aumentar imágenes un 400% más grandes sin perder un ápice de calidad o incluso dispondrás de una cronología con la que podrás saber que es lo que hizo el maestro **Tezuka Osamu** a lo largo de su vida. Sin embargo, el inconveniente de tan preciada joya es el precio, nada menos que 126.000 yenes algo desorbitado para los bolsillos comunes, pero no lo es tanto si pensamos que estamos adquiriendo una parte importante de la historia del manga y que cada tomo bien archivado y ordenado nos equivaldrá a unos 315 yenes.





Los nuevos talentos del manga japonés

Patrocinado por el diario **Asahi** y el gobierno de Kochi, tuvo lugar el pasado 9 de agosto, en la ciudad de Kochi, el décimo concurso de manga para estudiantes de escuela superior (entre 16 y 18 años de edad). Nada menos que 363 grupos escolares de jóvenes mangakas desde diversos puntos del Japón se presentaron a concurso, de los que sólo 20 grupos compuestos por 5 personas cada uno pasaron a una final en la que tuvieron que realizar un trabajo ante el jurado bajo el tema sorpresa: "tradición". El trabajo ganador (en la foto) resultó el del club de manga de la escuela *Tohoku* de la prefectura de **Miyagi-ken**

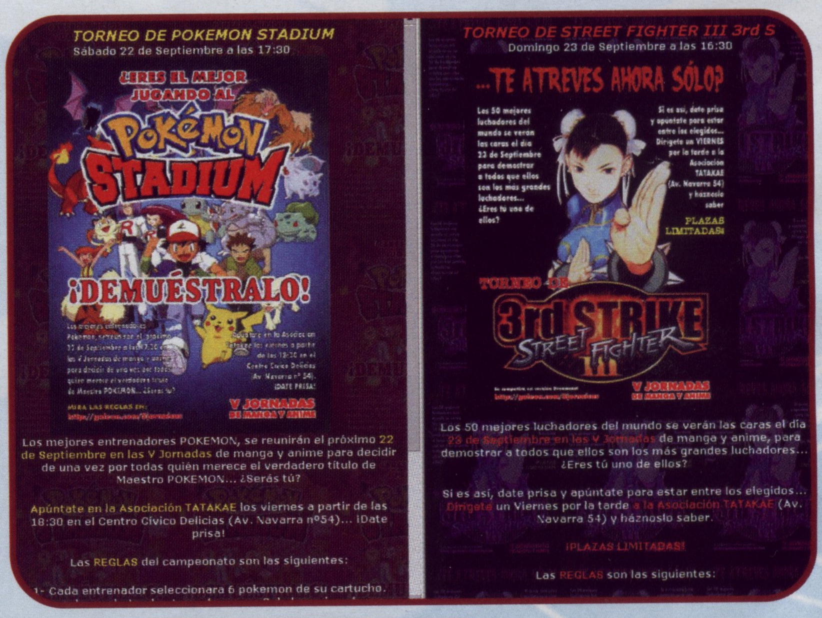


V JORNADAS DE ZARAGOZA



Un año más, se preparan con esmero en la ciudad de Zaragoza, las Jornadas (o jornaícas) de Manga y Anime. Se celebrarán los días 21, 22 y 23 de septiembre en el Centro Cívico Delicias (al igual que en años anteriores) y ésta será ya su quinta edición. Por lo que se nos cuenta en su página web (**http://5jornaicas.galeon.com**), preparan muchas novedades e incentivos para que la gente quede enteramente satisfecha. Como adelanto, he de deciros que como invitados de excepción figuran **Adolfo Moreno** (voz de Ash en *Pokémon*) e **Iván García Jara** (voz de Yuu Matsura y James del Team Rocket entre otros...). Este año, los organizadores se han fijado en los actores de doblaje en vez de dibujantes ¿será que ya los hay, y muy buenos en Zaragoza?... Otra novedad este año, es la exhibición de un arte marcial típico japonés: el kendo. Para los *videojugueros* hay dos torneos cuyo nivel se espera que sea muy alto: Torneo Pokémon Stadium y Torneo Street Fighter III (3rd Strike). Por supuesto, como en todas las Jornadas que se precien, habrá proyecciones inéditas, y divertidos concursos de karaoke y cosplay. Si recordáis, el año pasado los chicos de la organización nos deleitaron con un magnífico vídeo de presentación...¿Nos sorprenderán este año con otro?... El mes que viene, me encargaré de haceros una buena crónica de lo que se aconteció y fue este evento, cada vez más importante en el mundillo.

Como podéis ver, el cartel está dibujado por nuestro colega y artista, Ken Niimura, ¿a qué os gusta?

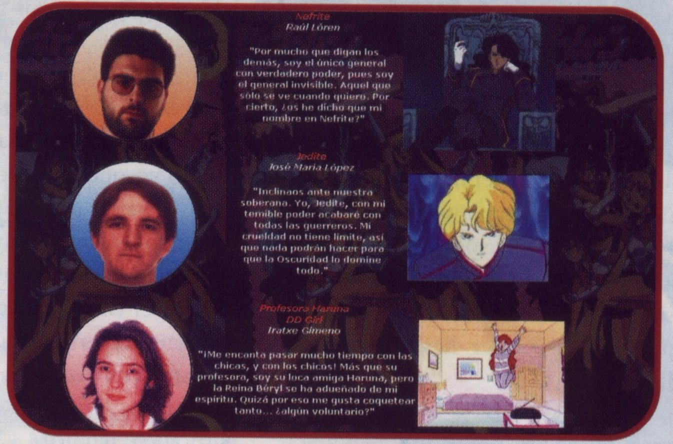






MUSICAL DE SAILOR MOON "EL RESURGIR DEL REINO DE LA OSCURIDAD"





"El resurgir del Reino de la Oscuridad"
21 de septiembre de 2001, a las 18:00
Centro Cívico Delicias (Av. Navarra 54)
ZARAGOZA

Dentro de las quintas Jornaícas, el acto que se está "cociendo" con más cautela y esmero, es la preparación del primero de los musicales de ***Sailor Moon***, que se llevaron a cabo en Japón. En el país del sol naciente, se han representado ya nueve diferentes, y por ellos han pasado numerosas y numerosos actores, bailarines o cantantes... En el primero "Gaiden, Dark Kingdom fukkatsu hen", se nos narraba de manera resumida lo que se aconteció en la primera parte de la serie: es decir, la batalla de Bunny (Anza Oyama) y las demás guerreras contra la Reina Beryl y los generales de la Tierra. Si bien es cierto, que los resultados acaecidos, no fueron los esperados (tuvieron muchísimo más éxito del que esperaban), la verdad es que es de lo más curioso de ver. Pues bien, en Zaragoza, un grupo de chicos y chicas de la **Asociación Tatakae**, se pusieron manos a la obra, para conseguir lo imposible: representarlo por primera vez en España bajo el título ***El resurgir del Reino de la Oscuridad***. Dentro de la página web de las quintas Jornadas, tenemos un acceso directo que nos lleva directamente a las fotografías del reparto de la obra, junto con unas palabras de cada uno explicando su personaje. La verdad es que esperamos con ansia, el día 21 de septiembre para poder disfrutar con esta original idea, y ver cómo serían de carne y hueso, nuestras guerreras favoritas. Como he dicho antes, en el próximo número incluiremos fotos y a lo mejor vídeos del musical; de momento sólo podemos adjuntaros capturas de la página web, alguna foto del reparto original japonés y el cartel "teaser-próximamente" de los chicos de la **Tatakae**. Si eres de Zaragoza o de los alrededores (o lejanías) no puedes faltar... ¡o en nombre de luna, te castigaré!

EL MUNDO DE YOSHI

Por YoshiMaligno

Completismo... Peor que la peste Negra

Abandonando el estilo radical de estos últimos meses, en este número nos dedicaremos a comentar el afan de completismo que cada vez más otakus sienten en sus carnes y en su bolsillo.

El otaku medio, suele llevar una media de 6 colecciones a la vez, factible pero a costa de perder cualquier posibilidad de recuperar tu vida social, los mangas son tu vida y en ella gastas el dinero. Los más espabilados se buscan un curro y así pueden tener el dinero suficiente con el que aplacar sus deseos frikis y poder llevar una vida medio normal.

Pero claro no todo es tan fácil, al tener dinero el otaku siente la llamada del completismo, siente que puede llevar muchísismas más colecciones a la vez y comprar los tomos atrasados de aquellos tomos que no pudo comprar con su ínfima paga semanal. Un otaku en estas condiciones pierde la noción del dinero y cada vez que visite su librería especializada comprará todo lo que se le ponga a tiro y le llame un poco la atención. No podrá dejar ninguna de las colecciones que comience, aunque al pasar dos números ya no le gusten nada en absoluto, seguirá comprándola y comprándola hasta que se termine.

Salir de esta terrible adicción al completismo es una dura prueba, os lo digo yo que la he sufrido durante años. Suele haber dos maneras de acabar con la adiccion, la primera la más brutal para la delicada psique del otaku es dejar el trabajo (o que te despidan por leer muchos mangas...jejejeje) y de esta manera ya no tienes dinero y ya no pues seguir con todas las colecciones a la vez. Un mazazo terrible, pero es efectivo 100%.



Luego está la otra opción, en la que hay que tener más paciencia que Yoda en un concierto de Slipknot. Yo elegí esta segunda opción para desengancharme, consiste en poco a poco ir poco a poco analizando las series que merece la pena comprar y las que no, y hacer un cálculo aproximado del dinero que te tienes que gastar al cabo del mes y no sobrepasarlo por ningún motivo, ni aunque saquen la última película de Otomo con guión de Mamoru Oshii. Lo más duro es abandonar las series que ya has empezado, estás en el número 12 y tienes que dejar de comprarte Bastard... para mí fue un suplicio, pero mi economía no me permitía seguir comprando esa maravillosa serie.

Pero todo termina al fin, te libras de series que no merecían tanto la pena, te quedas con la verdadera creme de la creme y tu economía te permite hacer más cosas que comprar una bolsa de pipas el fin de semana y tus mangas favoritos.

Ahora cada vez que mi librero me dice: ¡Ha salido el nuevo manga de Card Captor Sakura!!, yo le respondo...no gracias, me estoy quitando, jejejeje.



Yoshi maligno
Más maligno que nunca

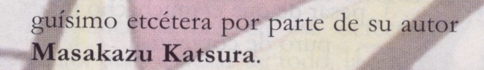


Video Girl Ai

Vuelve a la carga!!

Pocas son las series de manga que realmente cuajan en el aficionado público otaku. El perfil del lector de manga muestra, en su mayoría, a personas reprimidas con apenas vida social. Quizás es por eso por lo que las historias que hablan de personajes con esa manera de ser, son las que más atraen a los otakus. Bien es cierto que los Mechas (robots supergigantes que se transforman en vaya usted a saber que), las bolas de dragón y la violencia también han sido considerados como un gran éxito de ventas, pero únicamente por el merchandising y la comercialidad de sus productos.

Video Girl Ai, sin apenas nada, salvo los mangas, revolucionó el mundo del manga. Nunca hasta ahora se habían tratado problemas "tan comunes" entre los adolescentes. Todo el que lo leía se sentía identificado con el protagonista (o eso dicen), por eso se convirtió en un éxito sin precedentes, al que le seguirían su reproducción en formato anime (6 capítulos, que no tienen nada que ver con la serie original), y varias "secuelas" del mismo autor, Video Girl Len, DNA2 y un larguísimo etcétera por parte de su autor **Masakazu Katsura**.



PERSONAJES

__Yota Moteuchi:__ Nuestro protagonista es un joven poco común. Su nombre es motivo de mofa en todo el instituto al ser muy parecido a Motenai Yoda (que vendría a ser algo así como "el sin

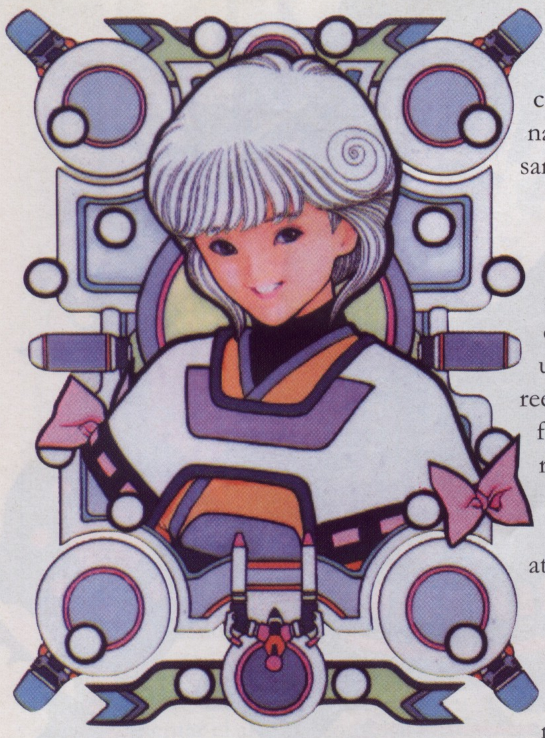


chica"). Está enamorado de Moemi y se muere por saber si ella siente lo mismo que él. Llega a entablar una amistad envidiable por muchos de sus compañeros con su amada, pero para él no es suficiente. Ansía salir con Moemi. Tras una terrible declaración por parte de ésta, Yota caerá en una profunda depresión y pasará por un videoclub a alquilar una peli que le cure sus penas... Será de esta manera como conocerá a Ai, donde surgirá algo más que una simple amistad de amigos.

__Ai Amano:__ Una videogirl cuya misión es hacer feliz a la persona que ha alquilado su video. Ai es un personaje bastante extrovertido y con bastante carácter debido a que Yota, la hizo funcionar en un video estropeado. A pesar de ello, es una persona dulce y comprensiva que por primera vez va a sentir lo que es estar enamorada. De vestimentas raras y estrafalarias, acabará cuajando en el corazón de nuestro protagonista, llegando al mismo nivel que la mismísima Moemi, amor platónico de Yota durante gran parte de la serie.

__Moemi Hayakawa:__ Es la guapa enamorada de Yota. Su amabilidad y dulzura no están para nada reñidas con su belleza, por tanto no le faltarán pretendientes a lo largo de toda la obra. A pesar que





es la suya, logrará engañar a Ai para camelarla, pero la joven, que no es para nada tonta, se dará cuenta de sus malsanas intenciones.

Nobuko Nizai: Admiradora de Yota Moteuchi, se enamoró de él años atrás cuando éste se apuntó a unas clases de dibujo. Como Yota pierde un año y tiene que repetir curso, se reencontrará con ella, y mantendrá una fluctuosa relación. Nobuko se percatará de la fascinación que Yota siente por Ai, por lo que decidirá incluso cortarse el pelo como ella, para atraer más al muchacho.

Matsui: Enamorado de Nobuko, perseguirá a la joven, aun a sabiendas que está coladita por Yota. Como es natural llegará a odiar a nuestro protagonista, hasta el punto de intentar cambiar los sentimientos de Nizai hacia él. Debido a la negativa de ésta, el Creador de las VideoGirls le concederá el uso de VideoGirl Mai, a pesar de que el muchacho no es puro de corazón.

en un principio sus sentimientos van decantados hacia Niimai, lo cierto es que a medida que se vaya desarrollando la serie, los gustos y preferencias de Moemi son todo un misterio para el aficionado público otaku.

Takashi Niimai: El mejor amigo desde la infancia de Yota. A diferencia de éste, tiene mucho éxito con las chicas, llegando incluso a conquistar el corazón de la mismísima Moemi. A pesar que al principio descarte la posibilidad de salir con ella, por respeto a su amigo, lo cierto es que más adelante le dará una oportunidad a la joven chica. Apuesto y guapo es todo un ejemplo a seguir por nuestro protagonista.

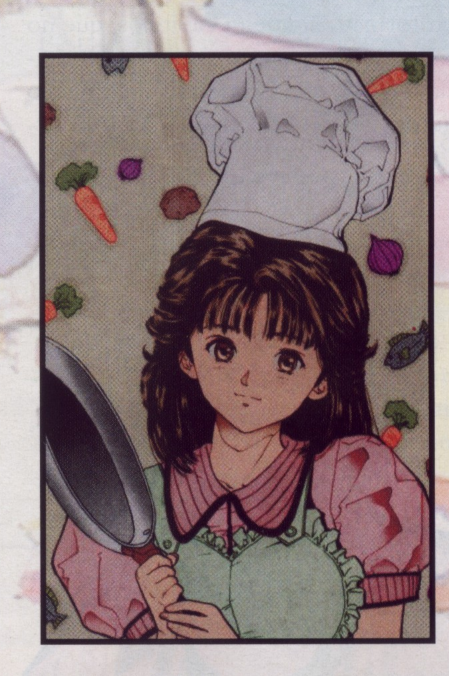
Takao Sorayama: El hijo del director del instituto donde Yota estudia. Se interpondrá en la relación entre Ai y nuestro chico, saliendo con ésta. Con una actitud que no

Mai Kamio: La VideoGirl Mai. En un primer momento tiene la misión de contentar a un deprimido Matsui, pero en el plazo de una semana, es reprogramada para eliminar a Ai, ya que según el Creador, se trata de una VideoGirl defectuosa, por conocer el significado de la palabra amor. De hábiles movimientos y control de la energía electromagnética, someterá a una tremenda paliza a nuestros protagonistas, llegando casi a matar a nuestra VideoGirl protagonista.

Natsumi: Esta joven aparece en la vida de nuestros protagonistas porque se ha escapado de casa. Se supone que la han dejado por lo que congeniará con Yota. Se queda a vivir en el jardín del muchacho en su propia tienda de campaña. Hará buenas migas con Ai y resultará ser la niña con la que Yota jugaba en su infancia.

El abuelo del Gokuraku: Guiño a Dios, que nos quiere hacer el autor **Masakazu Katsura**. Es el encargado del Videoclub Gokuraku en el cual sólo puedes alquilar películas si realmente eres puro de corazón, (algo así como la nube mágica de Dragon Ball). Se decantará por ayudar a Ai y a Yota a consumar su amor, y por eso será expulsado temporalmente del Gokuraku.

El Creador: Como su propio nombre indica, este apuesto muchacho, es el Creador de las VideoGirls. No conoce la palabra imperfección, ni amor, por lo





que ver que una de sus creaciones se enamora, le hace pensar que está defectuosa. A pesar de su crudeza a lo largo de toda la serie, llegará incluso a ayudar a Ai en su intento de enamorar de nuevo a Yota.

ARGUMENTO

La historia comienza con un enamorado, Yota Moteuchi. El muchacho acaba de recibir un duro golpe en su vida. La joven a la que quiere, Moemi Hayakawa, acaba de declarar su amor por su mejor amigo, Takashi Niimai. Por suerte para Yota, Niimai ha rechazado a la guapa colegiala, sumiendo a la chica en una profunda depresión.

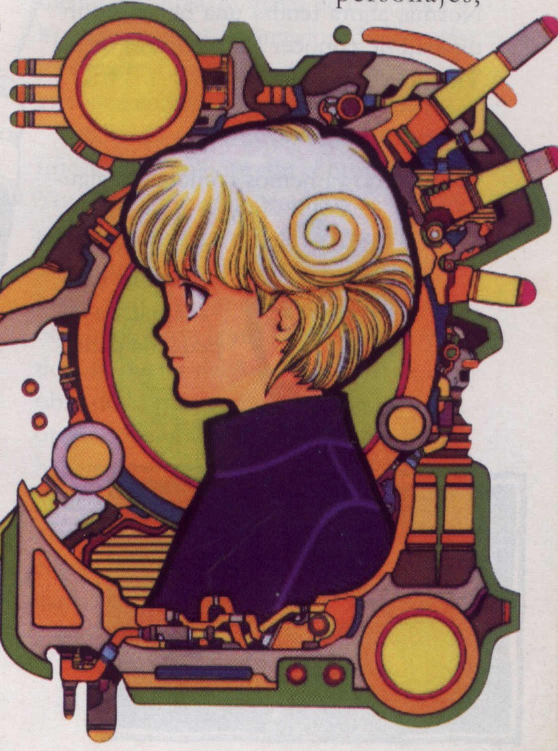
El amor que nuestro protagonista tiene por la chica es tan grande, que sufre por ella, a pesar de que los sentimientos de Moemi están por su amigo y no por él. El mundo se acaba para Yota, y necesita animarse con algo...aunque sea con una película para adultos (porno, vamos)... Sin darse ni cuenta, un nuevo videoclub ha sido abierto en la calle donde el chico vive. Luces de colores, bastante grande... atractivo en todo los aspectos. Una película llama más la atención que las demás. En la carátula aparece una jovencita llamada Ai Amano que dice "Te consolaré". Qué mejor largometraje que ese para superar la depresión que Yota lleva encima. Sin más y tras mantener una curiosa conversación con el jefe del Gokuraku (que así se llama el videoclub), el chico se lleva la peli a su casa y se dispone a hacerla funcionar en su anticuado vídeo. Yota sabe que es un riesgo bastante grande el reproducir una cinta en ese vídeo pero aún así se decanta por hacerlo.



Ai Amano aparece en la pantalla de su televisor y sin comerlo ni beberlo, sale de las dos dimensiones quedando tendida en el suelo del mismo cuarto donde Yota se encuentra. Buff... menudo susto para nuestro protagonista... Hace unos minutos se sentía el chico más desgraciado del mundo y ahora tiene a una chica con unas tetas enormes en su propia habitación. Un momento... parece que algo se desinfla... si... desgraciadamente los pechos de Ai están menguando de tamaño...Bueno debe de ser efectos de reproducir la peli en ese defectuoso video, pero a pesar de todo, la chica es preciosa.

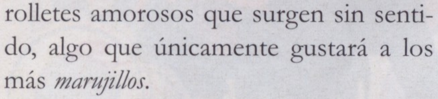
Ahora sólo falta esperar que se despierte. Sin más, Ai abre los ojos y se enfada terriblemente con Yota por hacer funcionar la cinta en un vídeo de esas características. Le explica el funcionamiento de las VideoGirls, y concluye diciéndole que le consolará y le hará feliz.

Así comenzará la larguísima serie de **Masakazu Katsura**, que data ya de hace más de 10 años. En 1.989 la **Shueisha**, publicaba el primero de los 15 tomos de los que consta la colección. Nuestro país que no se queda corto, publicó la susodicha serie en el año 1996 y se empezaron publicando 12 primeros números por gentileza de la "maravillosa" **Norma Editorial**. Debido a que los otakus españoles, en cuanto a vida social, aspiraciones y éxito con las chicas, no se diferencian mucho de los japonesitos, VideoGirl Ai se convirtió en un éxito de ventas y la editorial se vio obligada a continuarla. Así pues, 41 números se sacaron a la venta en nuestro país, y muchos fueron los que no pudieron seguir el ritmo de Yota, Ai, Moemi, Nobuko y compañía. Así pues fueron tantos los que abandonaron la serie como los que la continuaron. La razón se debe a que **Katsura**, a pesar de poseer un gran dibujo, lía demasiado las historias. Demasiados personajes,









rolletes amorosos que surgen sin sentido, algo que únicamente gustará a los más *marujillos*.

Siguiendo con las publicaciones se editó en Japón una serie de ***Video Girl Ai deluxe***. Es decir en formato para coleccionistas. Una auténtica joya, que desde redacción os invitamos a conseguirla. Esta vez las andanzas de nuestro "Sin chica", vienen recopiladas en 10 tomos, por supuesto más gruesos que los anteriores.

Además como ya habréis leído, seguramente en la sección de noticias, ***Video Girl Ai*** va a ser reeditada en nuestro país. Si alguien no pudo hacerse con la edición de Norma, ahora tendrá una buena oportunidad de conocer las aventuras de las VideoGirls.

EL ANIME

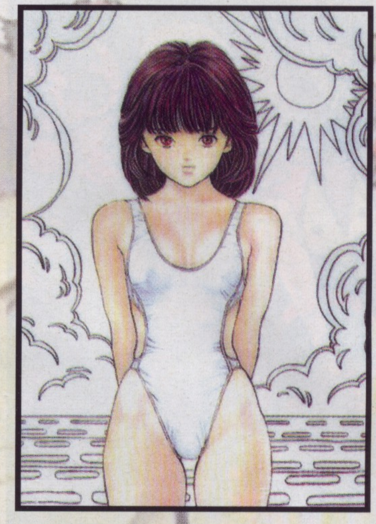
CComo ya hemos comentado algunas veces, toda buena serie de manga ha sido adaptada a la pequeña pantalla. Y por eso tres años después, ***Video Girl*** Ai fue adaptado a anime. En 1992 aparecieron 6 episodios narrándonos el principio de ***Video Girl Ai***. Lo cierto es que no debió de tener mucho éxito ya que sólo se narran las historias hasta el tomo 4. La animación deja mucho que desear, la belleza gráfica es mucho más inferior que en el manga. El hecho más llamativo es el cabello oscuro de dos grandes de la serie. Ai y Takashi. Aunque en un principio nos llama la atención, acabaremos acostumbrándonos a tan lucrativo hecho. En los 6 episodios, se deja ver algo de la melancolía que rebosa la serie original de **Katsura**, pero no llega a ser 100% lo que realmente es ***VideoGirl Ai***. Sin embargo, para los más incondicionales de la obra, les gustará ver a sus protagonistas moviéndose en la pequeña pantalla. Además, la picardía que se hace presente a lo largo de todo el manga no aparece en su totalidad en la versión animada. Una pena, creedme.



Sin duda, lo mejor del anime, es la banda sonora. Inigualable y de lo mejorcito aparecido incluso en las series de hoy en día. La BSO ha sido recopilada en un compacto que recoge fielmente todas las melodías y canciones aparecidas en la serie. Destacamos "Message", tema triste y melancólico que aparece en el desengaño ya citado de Moemi y Yota, y el Opening y Ending (Glorioso por cierto), "Ureshi Namida" (Feliz Ruptura) y "Ano Hi Ni" (En ese día) respectivamente.

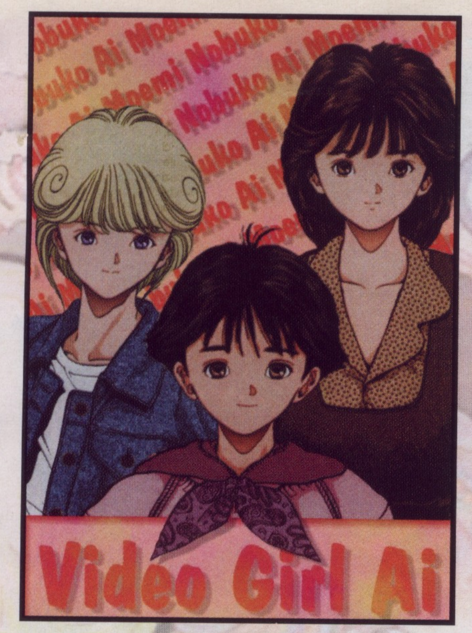
Y es que sumergirte por completo en un capítulo y de pronto escuchar alguna de estas piezas te sobrecogerá de tal manera que ***VideoGirl Ai*** pasará a ser una de tus series de anime más emotivas y enternecedoras.

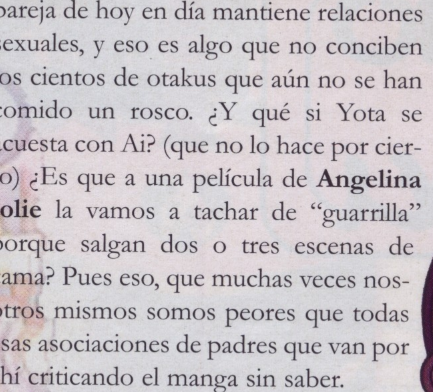
Nuestro país se lo ha trabajado bastante menos a la hora de traer el anime



de **VideoGirl Ai.** Y lo digo porque hemos tenido que cambiar de milenio para poder disfrutar de Yota y Ai en castellano. Los encargados de tan asombrosa hazaña son los chicos de **Dynamic SK España**, y ha distribuido la serie en 6 cintas VHS con un capítulo en cada cinta a 2.995 pesetas por cabeza. Bastante caro si no se tiene en cuenta que cada peli cuenta también con el mismo capítulo pero en su versión original subtitulado, hecho que agradecen miles de otakus, al considerar de blasfemia el doblar y cambiar la voz a sus héroes favoritos. Además y por gentileza de **Dynamic**, nos regalan dos







pareja de hoy en día mantiene relaciones sexuales, y eso es algo que no conciben los cientos de otakus que aún no se han comido un rosco. ¿Y qué si Yota se acuesta con Ai? (que no lo hace por cierto) ¿Es que a una película de **Angelina Jolie** la vamos a tachar de "guarrilla" porque salgan dos o tres escenas de cama? Pues eso, que muchas veces nosotros mismos somos peores que todas esas asociaciones de padres que van por ahí criticando el manga sin saber.

Masakazu Katsura, millonario dibujante, por cierto, cuenta en su haber con más obras entre las que destacamos desde aquí:

·Wingman: Publicado en 1986 y primera obra conocida del artista.

· DNA2: Historia de un niño que vomita frecuentemente y con claras influencias dragonballianas. (Publicado en España)

· Shadow Lady: Cuenta la historia de una niña que se transforma en *guay* cuando se maquilla (Publicado en España)

· Present for Lemon.

· Zetman: Obra basada en el fantástico personaje de Bob Kane, Batman

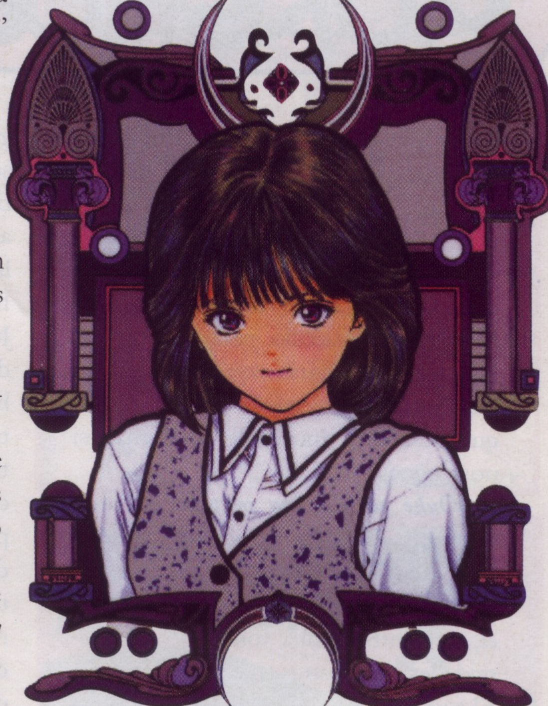
· I´´s: Obra de complejo argumento, líos amorosos, niños de instituto y demás. (Actualmente publicada en España)

Bueno, hasta aquí hablamos de una de sus mejores obras, muy a pesar de que muchos consideren a ***I´´s*** como su opera prima. ***Video Girl Ai***, marca un antes y un

postales (de diferentes tamaños) para que adornemos nuestra correspondencia y nuestros amigos puedan disfrutar también de la grandiosidad del dibujo de **Katsura** y sus chicas.

SU AUTOR

Qué más contaros sobre ***Video Girl Ai***. Pues bien, como todos sabréis a estas alturas, su autor **Masakazu Katsura**, es un dibujante bastante criticado. Es más, en nuestro país ha sido en varias ocasiones motivo de mesas redondas incluso. ¿Hentai? Sí pero suavecito. Es decir, no vamos a encontrarnos escenas de sexo explícito en ninguna de las obras del señor **Katsura**, pero sí escenas de cama y similares. Esto señores, es normal. Sus historias (y ***Video Girl Ai*** no es una excepción) hablan de relaciones de chicos y de chicas, y afortunadamente no vivimos en los años 40. Cualquier



después en el mundo del manga actual. Eso no lo duda nadie. Nunca hasta ahora, (hasta la publicación en España de ***VideoGirl Ai*** en 1996) se nos había brindado la posibilidad de leer un cómic, tebeo o manga de tan enrevesado guión y a la vez atrayente. Es sin duda lo que realmente enganchó al otaku de esa época y lo que acaparará la atención de los más jóvenes que os hagáis con la nueva edición que en breve estará en las tiendas.

Además, el lector no se sentirá identificado únicamente con el protagonista, Yota, el ligón del grupillo; se sentirá atraído por Niimai, la pijita tonta, que sabe que le gusta a media pandilla; lo hará con Moemi, la retraída, con Nobuko; y con la más bruta y extrovertida, la buena de Ai. Así, tenemos una obra de lo más completo, que gustará a otakus como a no-otakus. Si aún no os habéis hecho con ***Video Girl Ai***, no dudéis en comprarla cuando la veáis en los quioscos, ya sabéis...si veis a una chica muy guapa en la portada que se llama Ai Amano, acercaos a ella, que como bien dice ella, os consolará.



Gabriel Knigth

OUKE NO MONSHOU



Está demostrado que no hay nada como un buen dramón sentimental mezclado con todo tipo de aventuras y desventuras para capturar el corazón humano. En todos nosotros hay un pequeño huequecillo para todas estas historias que guardamos en el rincón más oscuro debajo de la cama, y por las que deseemos morir de vergüenza si nos cogen leyéndolas.

Ouke no Monshou pertenece a esta categoría. Es un romance de los de la vieja escuela, de los de verdad. Todos se enamoran de ella, todas se enamoran de él, y mientras tanto, todo tipo de calamidades y aventuras se les caen encima. El toque final es el hecho que esta historia está situada en un paraíso de ensueño: el Egipto de los faraones. El Egipto de los faraones versión cuento de hadas, claro está.

Carol es la hija de una familia rica americana y está obsesionada con todo lo que tenga que ver con el Egipto antiguo; es por eso que se encuentra en esa tierra, donde se acaba de descubrir la tumba de un faraón, Memphis. Junto a los restos de su momia, también se ha encontrado una extraña tableta llena de inscripciones. Al romper la tableta por descuido, Carol permite inadvertidamente que la momia de Aishis, hermana de Memphis y sacerdotisa, vuelva a la vida.

Aishis decide que Carol es el sacrificio perfecto y la manda al pasado mediante el Nilo. La pobre Carol se salva por los pelos pero acaba siendo el recipiente de los deseos amorosos de Memphis, atraído por su belleza exótica (piel blanca y pelo rubio) y su actitud desafiante (ojo, no confundir con tozuda o estúpida).

Carol es una chica "moderna" que además tiene novio en el mundo presente. Memphis puede que sea faraón, pero también resulta ser un bruto, malcriado y con un temperamento bastante agresivo. Muy a su pesar, y para el horror de Aishis, Carol acaba convirtiéndose en una de las esclavas de Memphis, y tras salvarle la vida, éste decide casarse con ella.

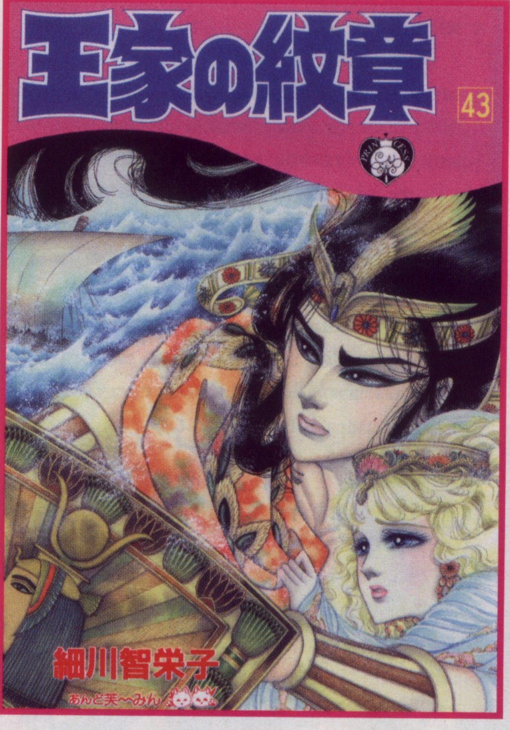
La pobre chica, a la que nadie se molesta en pedirle su opinión, intenta escapar por todos sus medios de él. Sin embargo, acaba descubriendo que las otras opciones son mucho peores, y poco a poco, tras ver que Memphis intenta cambiar su forma de ser por ella, su corazón termina perteneciendo al faraón. Aishis, enamorada desde siempre de su hermano, intenta por todos los medios posibles separarlos (veneno, puñaladas, serpientes, escorpiones, cocodrilos, dagas…) sin éxito. Cuanto más se enamora Memphis de Carol, más se olvida de Aishis, hasta que al final acaba desterrándola tras descubrir su participación en la mayoría de los "accidentes" que sufre Carol.

Otro de los personajes principales en esta historia es Izumil, príncipe de los Ititas. En un principio secuestra a Carol como venganza por la muerte de su hermana, de la que cree Memphis responsable, pero acaba enamorándose también de ella. Con una personalidad muy diferente a la de Memphis, Izumil manda a su mejor sirviente, Ruka, a que cuide de ella, e incluso llega a renunciar a su amor por Carol (aunque eso no duró mucho).

Poco a poco Carol acaba conociendo a la realeza de todos los imperios cercanos, no cercanos y un par de cria-







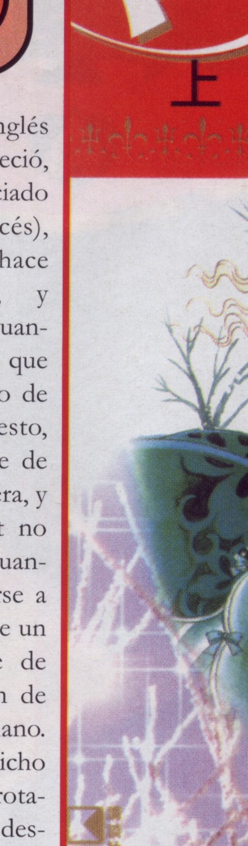
turas míticas; también es secuestrada, herida, esclavizada, deseada, odiada, casi violada, admirada y consigue poner sus pies en todo tipo de lugares, incluidos los bíblicos. Carol es llamada “la hija del Nilo” por el pueblo egipcio y acaba considerando a éste como su verdadero hogar. A diferencia de muchas otras heroínas, Carol tiene sentimientos perfectamente humanos y junto con ella el lector también pasa miedo, alegría, angustia y mucho más ante las situaciones que se le presentan.

Por su parte, Memphis también pasa por casi todo eso, y aunque utilice la mayor parte de su tiempo persiguiendo a Carol de un lado a otro, esto no parece restarle nada a su vigor masculino. ¿Qué ve Carol en este hombre? Buena pregunta. Supongo que la razón principal por la que todas acabamos prendadas con él es su amor por Carol y lo que llega a hacer por ella.

A pesar que el romance sea el tema principal, esta historia está llena de personajes secundarios geniales, tanto buenos y buenas como malas y malos. A lo largo de su vida en el Egipto antiguo o moderno, Carol conoce a muchas personas, la mayoría de las cuales continúan apareciendo más adelante. Al final es tanto la historia de Memphis y Carol como de la familia de personajes secundarios que les rodean.El primer tomo recopilatorio de ***Ouke no Monshou*** se publicó en 1976. El estilo de dibujo de su autora, **Chieko Hosokawa**, y la forma de narrar la historia es muy típica de obras antiguas y puede hacerse un poco difícil a primera vista. Sin embargo, a pesar que el dibujo no sea una maravilla y que parezca viejo, ejerce cierta fascinación y acaba enganchando.

¿Qué es lo que hace especial a este manga? Principalmente el hecho de que en estos tiempos ya no se hacen historias así. Con 45 volúmenes bajo el sello **Princess Comics** (perfectamente encontrables gracias a las re-ediciones mas el hecho de que es uno de sus títulos más famosos)**,** y todavía publicándose en la revista de **Akita Shoten, Princess**, *Ouke no Monshou* es una de las pocas historias en el mundo shoujo que ofrecen esta mezcla de aventuras fantásticas, romance y drama. Aunque todo sea muy exagerado en esta obra, el lector disfruta al máximo. ***Ouke no Monshou*** no intenta explicarse a sí mismo ni las fantásticas ideas que ofrece; seguramente ésta es la razón por la que uno es perfectamente libre de olvidarse del mundo real y sumirse en su mundo de ensueño.

MARYBELL



Cambiándonos de continente y avanzando un par de milenios, nos encontramos con esta joya del shoujo manga japonés, ***Marybell***. Creado por **Kimiko Uehara** y publicado hace unos veinte años, este manga sigue el mismo tipo de historia que hizo tan famosa a ***Candy Candy*** en el mundo hispanohablante: la vida de una chica huérfana desde que conoce a su primer amor hasta que se convierte en adulta tras muchos fracasos, victorias y sufrimientos. A diferencia de ***Candy Candy***, ***Marybell*** trata este tema con un tono un poco más adulto y sórdido.

Alrededor de una década antes del comienzo de la Revolución Francesa en 1789 y tras ser abandonada de pequeña junto a su hermano en un campo inglés de flores blancas, Marybell acaba separada de él y viviendo en la casa de un noble. A medida que crece hasta convertirse en una joven bonita y apreciada por otros chicos, Marybell siempre lleva el recuerdo de su hermano en el corazón y su mayor deseo es poder regresar a Francia para buscarle.

Al joven inglés junto al que creció, Robert (pronunciado al estilo francés), esto no le hace mucha gracia, y menos todavía cuando se da cuenta que se ha enamorado de ella. Por supuesto, Marybell es libre de hacer lo que quiera, y el pobre Robert no puede pararla cuando ella decide irse a Francia dentro de un grupo itinerante de teatro con el fin de buscar a su hermano.

Una vez en dicho país, nuestra protagonista no sólo descubre que tiene dotes para el teatro, sino que llega a conocer a la gran reina del teatro francés, Jeanne. Es una aristócrata querida por todos y la gran triunfadora de su arte. A pesar de parecérsele bastante, Marybell no es competición para ella. Sin embargo en vez de sentir envidia, Marybell ve a Jeanne como una enemiga e inspiración para seguir adelante.





Y cualquier tipo de inspiración resulta ser más que buena, a medida que Marybell y sus amigos se ven metidos de lleno en el proceso del levantamiento que llevó a la Revolución. Marybell, supuestamente de origen humilde, no tiene tanto que temer por ella misma sino por todos a los que ama, que resultan ser parte de la aristocracia en su gran mayoría y van cayendo poco a poco, uno a uno.

El bueno de Robert, ya no tan majo ni tan inocente, reaparece en la vida de Marybell. Ella ya no es la misma que solía ser, ni él es el mismo. Debido a que el hermano de Marybell es un noble, la mayoría de la gente cree que los dos son amantes y no hermanos, lo que lleva a Robert a creerla una espía francesa. Robert, metido en intrigas políticas inglesas, deci-

マリーベル
Marybell
Kimiko Uehara presents
上原きみ子
2

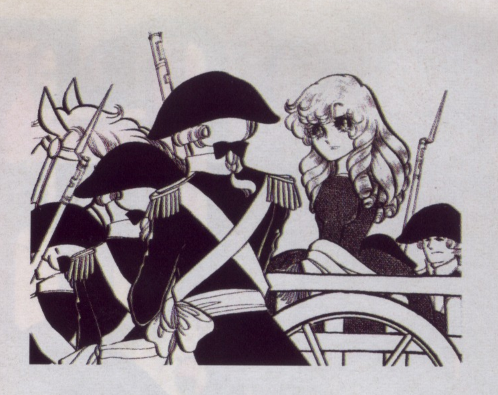


de renunciar a Marybell para siempre.

Poco a poco Marybell se queda sola en el mundo, y lo único que le importa es su hermano. Sin embargo, la Revolución sigue su paso…

Marybell es una historia que consigue hacerte sentir por los personajes. La mezcla entre la época y el sitio en el que se basa, en el que partes parecen cuentos de hadas y otras te llevan a una realidad brutal (un tanto aguada, por supuesto), así como los personajes (variados y todos queridos) hace que *Marybell* triunfe en el corazón del lector.

La evolución de esos personajes es uno de los puntos clave en este manga. Marybell crece, de ser una niña inocente pasa a convertirse en una adulta más



que capaz de encargarse de sí misma y de su vida. Al mismo tiempo, sigue necesitando a alguien en el que depositar su amor, sea Robert, su hermano San Just, o los otros personajes de los que también se medio enamora. Robert pasa de niño bueno a joven cínico y amargado que comienza a jugar un papel muy semejante al de la Pimpinela Escarlata. No sólo crecen los personajes, sino también las relaciones entre ellos. Maribell con Jeanne, así como también San Just con Jeanne, de la que está enamorado y siempre lo estará a pesar de lo que se revela más adelante en la historia. Reeditado en 6 tomos bunko (más pequeños y el doble de gordos que los tomos normales) de la editorial **Kodansha**, *Marybell* es perfecta para los que añoren historias del tipo *Candy Candy* o similares. Aunque cuidado, ¡con ésta no todo es color de rosa!

Zahara Medina




HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑART
ESTÁS PREPARADO PARA VER REALIZADOS TUS SUEÑOS MÁS HÚMEDOS
NO TE PIERDAS ESTE NÚMERO

Retrospectiva

Katsuhiro Otomo

No quiero ni imaginar como llegan las hordas de aficionados de hoy en día a adentrarse en el mundillo del manga, a través de series con una poesía y una intelectualidad como ***Pokémon*** o ***Card Captor Sakura***, pero entre los otakus de mi generación hubo un momento mágico que ninguno de nosotros podrá olvidar jamás. Tras noches sin dormir para poder ver material de importación en casa de un amigo, peleas con los libreros para poder hacerles entender que buscabas comics japoneses, y sobre todo la frustración de ver que en algunos momentos algunas cosas eran sencillamente imposibles, como poder encontrar de nuevo en el Pryca aquella cinta roñosa que después resultó ser el resumen completo de ***Robotech***, hubo como digo un momento mágico, que hizo que todos nosotros sintiéramos por fin un halito de esperanza que hoy todavía no ha desaparecido. ***Akira*** se estrenó en cine.

Todavía recuerdo la sala de cine (de las pequeñas ya por aquel entonces), con apenas cuatro o cinco personas con aspecto de crítico de cine de periódico de provincias, y mis colegas y yo a punto de un ataque cardíaco al ver las impresionantes escenas de animación de las carreras de motos por Neo-Tokyo. Claro que por aquel entonces no teníamos ni puñetera idea de quién era el tal **Katsuhiro Otomo**, y lo de ***Akira*** recordaba demasiado a **Toriyama** como para recordar su nombre sin *trastabillearte*, y simplemente pasó a ser uno más de la lista.

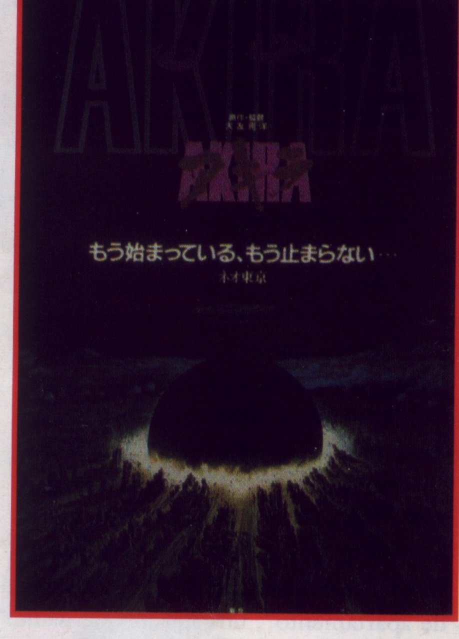
Que errores comete uno en su juventud... Gracias a **Otomo**, el manga para adultos penetró en España (y lo que es más importante quizás, a partir de aquí el manga japonés más reciente empezó a llegar), y fue el primero de una época de grandes descubrimientos injustamente ocultados por series mucho más conocidas, pero de una calidad infinitamente peor.



OTOMO...VISIONARIO:

Nacido en 1954 en la prefectura de Miyagi, **Otomo** se crió tremendamente influenciado por la cultura norteamericana. Sobre todo por su cine del que se declara un gran admirador. De hecho su capacidad de asimilación es uno de los puntos que más llaman la atención acerca de **Otomo** como mangaka.

En los años 70 apareció en Japón el primero de los tomos recopilatorios acerca del autor, llamado ***Memories***, a los que seguirían una gran cantidad de obras publicadas casi en su totalidad en



España como ***Fireball*** (publicado en **Ed. La Cúpula**, dentro de su publicación ***El Víbora***), ***Domu***, que aquí se tradujo como Pesadillas, y publicada casi al tiempo de estreno de ***Akira***, y que nos hizo retorcernos de puro miedo (por supuesto **Akira** en sus tres ediciones en español), y posteriormente ***La Leyenda de la madre Sarah***, dentro de **Norma Editorial**, con los consiguientes incon-

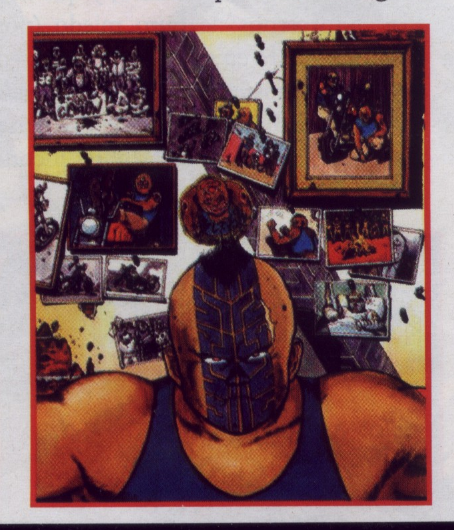




venientes que eso tiene. Como nota aparte, se publicó dentro de aquella maravillosa colección que fue la primera biblioteca manga de ***Planeta de Agostini***, el tomo titulado "Que horror de apartamento", una delicia que nadie debería dejar escapar si es que aún os podéis hacer con él.

Pero bueno, os preguntaréis qué tiene **Otomo** de especial para haber sido uno de los primeros mangakas importantes en traspasar las fronteras de Japón, y haber conseguido el reconocimiento de la comunidad internacional.

Seguramente uno de los puntos fundamentales es su estilo. De una precisión y una meticulosidad impagable los escenarios urbanos de **Otomo** son capaces de quitarle el aliento a cualquier estudiante de arquitectura que se precie, y lo mismo podemos decir de sus diseños de maquinaria en general (¡Yo quiero tener una moto como la de Kaneda!). Pero sobre todo ello, resulta muy curioso observar que el estilo como dibujante y narrador de **Otomo**, se encuentra mucho más cerca de la narrativa convencional europea que de los parámetros de la estética japonesa. De hecho, sin conocerlo demasiado, sería muy sencillo englobarlo en la orbita de monstruos de la talla de **Jean Giraud** (a.k.a. Moebius), **Juan Jiménez**, o **Georges Bess**. Su pasión por una estética futurista, con un *ciber-punk* más realista que el de ***Shirow*** o gente de su generación, la obra de **Otomo** sintetiza los grandes logros visuales del cómic occidental, para crear una extraña amalgama de recursos tan difíciles de enumerar como de utilizar, y que, sin embargo, hacen de el un creador nato, una rara bestia capaz de transportar al lector a un Universo en continua expansión que no deja de entrelazarse, ofreciendo numerosos guiños al lector incluso de sus propias obras.



¿EVOLUCIÓN? :

Ya hemos comentado anteriormente la pasión de **Otomo** por el cine americano y occidental en general, una pasión que no es de extrañar, y que ya confesaba el mismísimo **Akira Kurosawa** ante las películas de **John Ford**. Bien por esa pasión, bien por motivos exclusivamente monetarios (eso lo dejo a vuestro criterio) el caso es que desde hace bastante tiempo, **Otomo** ha dejado de lado su faceta como mangaka, para dedicarse casi por completo al mundo de la animación, bien como guionista, como diseñador, o a veces sólo poniendo el nombre en la carátula para aumentar las ventas de una cinta. El caso es que esto no es necesariamente algo negativo, puesto que la calidad de la mayoría de estas cintas es impagables y ha llegado a participar en verdaderas obras maestras. La más conocida por todos sería **Akira**, pero a nuestro país ha llegado una gran cantidad de obras, si bien camufladas bajo

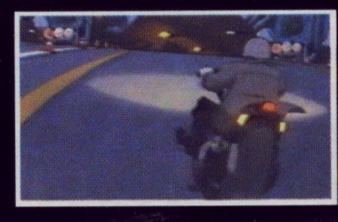








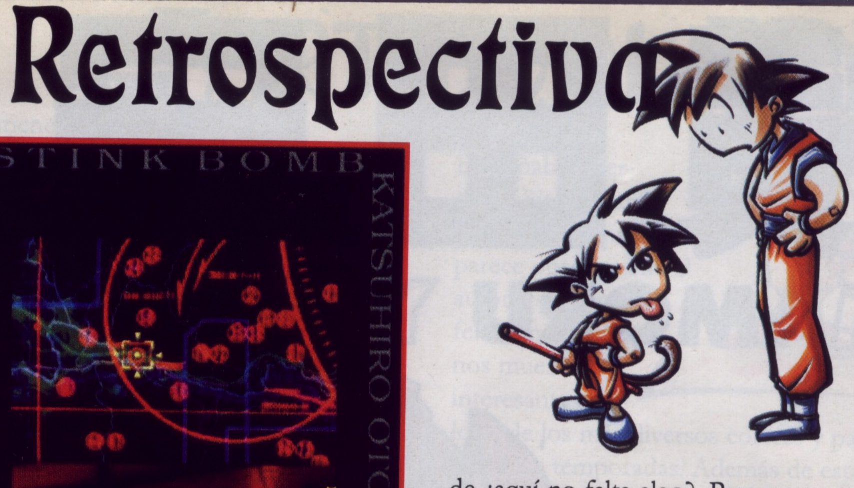








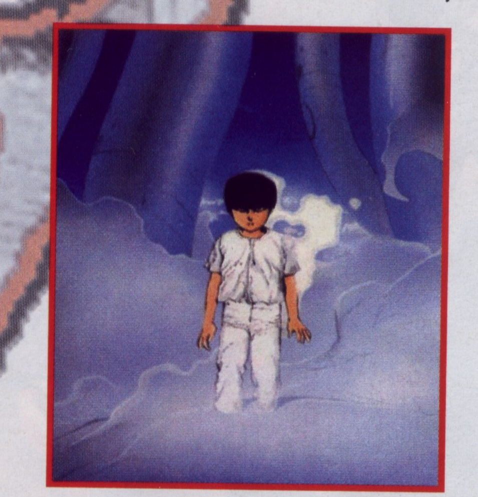




otros proyectos, que hace que casi podamos disfrutar aquí de su filmografía completa.

Con la edición en España de *MANIE MANIE*, titulada aquí *Laberinto de historias*, se ampliaba una lista que engloba títulos como ***Robot Carnival***, ***Ruojin Z***, ***Spriggan*** (como asistente no penséis mal) y para mi gusto la mejor sin lugar a dudas, ***Perfect Blue***.

Todas ellas presentan una serie de características comunes, y es que la influencia de **Otomo** es reconocible, bien en los diseños de los personajes como en el modo de tratar la historia y sobre todo en la atmósfera que se consigue evocar en cada una de ellas, presentando un aire denso y oscuro que deja entrever parte de un misterio que el mismo **Otomo** ha decidido no desvelar hasta el momento, la parte más recóndita de su retorcida imaginación, de la que sólo podemos ver pequeños reflejos que se van uniendo como un puzzle, para presentarnos una imagen terrorífica pero a la vez llena de esperanza.



!CONSEGUIDLO TODO, YA!

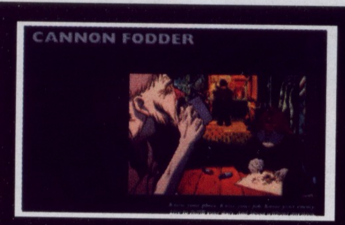
No en serio, no podéis ni siquiera pretender estar un poco metidos en materia si no habéis visto o leído algo de él. Pero os lo advierto desde ya. La lectura o el visionado de cualquiera de sus obras no es una tarea fácil, debido a lo enrevesado de los guiones, y sobre todo por el marcado acento místico de sus ideas que hacen que en ocasiones la obra parezca inacabada, o esa sensación de ¿aquí no falta algo?. Pero no os preocupéis, la obra de **Otomo** es así. Hay que leerla un par de trillones de veces y nunca dejas de descubrir detalles nuevos que arrojan luz sobre las zonas más oscuras de las historias.

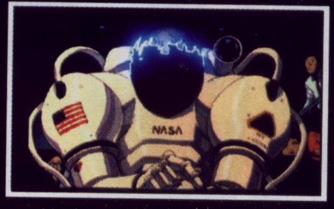
Así que ya sabéis, después de leer esto, a recaudar la paga semanal y a correr a vuestra librería o videoclub más cercano, que a lo mejor aún estáis a tiempo. No digáis que no os lo advertí.

Abayo!
Motormouth

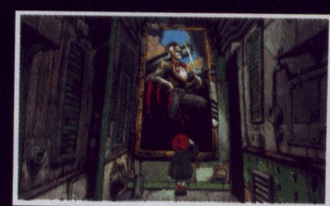














横田守 画集
MAMORU YOKOTA ART WORKS

ART BOOK



Este mes el art-book elegido es uno de esos que pasan desapercibidos por no tener el típico personaje conocido en la portada o no tener un título demasiado claro: Me refiero a "MAMORU YOKOTA Art Works".

A primera vista parece un libro de ilustraciones de chicas monas y ligeras de ropa. Y aunque sí es cierto que contiene material en su interior, considerado "para adultos" (con desnudos incluidos), también encontramos ilustraciones excelentes, de uno de los géneros que más atraen al público en general: Los videojuegos de lucha. Así pues, tenemos imágenes espectaculares de todas las chicas en unión de la saga *King of Fighters*, otra en la que Leona se desmarca de Goenitz (qué gran malo), y otra con un duelo de espaldas entre Iori Yagami y Kyo Kusanagi (no sólo van a ser féminas lo que broten de sus lápices...) También, el otro gigante de los juegos de lucha, *Street Fighter*, cuenta con instantáneas de sus luchadoras en sus diferentes etapas (y múltiples versiones). De **Capcom** también aparecen Jill Valantine (de *Resident Evil*) y las "protas" de *Vampire Hunter*, Lei Lei y Morrigan.

Mamoru Yokota, también a participado en la elaboración de varias ilustraciones de una de las sagas más conocidas por los aficionados durante estos últimos años: *Evangelion*. Así pues en este libro, tenemos imágenes de Rei y Asuka, entre otros, y la ya famosa imagen con la plantilla completa en versión SD.

Entrañable ¿verdad?...Sin embargo, lo que realmente parece obsesionarle al autor, es la lencería femenina, pues nos muestra un interesante catálogo de los más diversos colores y para todas las temporadas. Además de esto, también muestra gran entusiasmo por la fantasía épica y nos lo muestra con ilustraciones de varias ninfas, guerreras, princesas en cautela, y varios personajes más por el estilo.

Si queréis haceros con MAMORU YOKOTA Art Works, sólo tenéis que ir a uno de los Salones que se celebran en Barcelona, ya que en las últimas ediciones, al no tener una portada realmente llamativa (aunque no está mal la chica de los cascos...) lo he visto en varios stands.

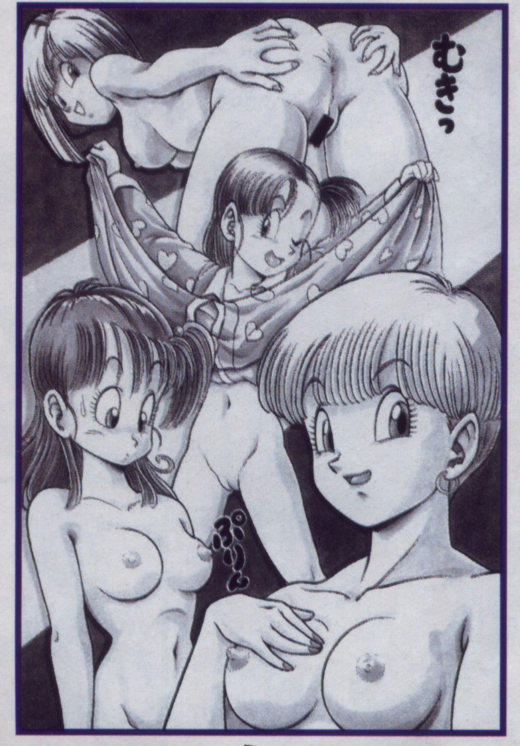
En resumen, este es un libro de esos que hay que tener en la estantería por la increíble elaboración de los dibujos (no llega a ser **Shirow**, pero si que son resultonas cada una de las páginas), y por tener a mano fantásticos diseños de tus luchadoras favoritas.

Gabriel Knight

DRAGON BALL H

Otra vez me ha tocado cubrir la sección Adult Zone... qué suerte ¿no? Bueno, esta vez he decidido no exprimirme mucho los sesos, ya quebrantados de tanto escribir y os voy a hablar de algo que seguro que os gustará a la mayoría de vosotros: *Dragon Ball*. De esta serie, qué decir tiene que hay tropecientos mil doujinshis (parodias) con numerosas combinaciones entre los personajes y de mil y una temática con denominador común "sexuar".



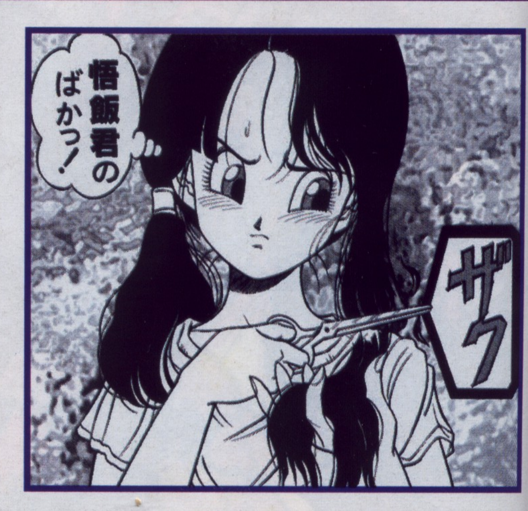


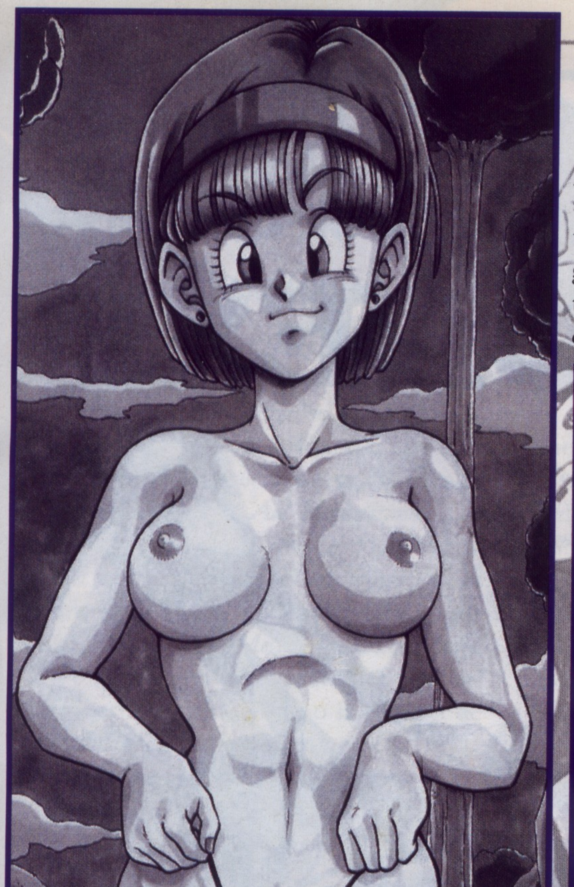
Ante tal avalancha de posibilidades, he decido centrar mi visión (y la vuestra) en el que yo considero mejor de todos: *H Dragon Ball*. En él se toma el sexo, de manera diferente a los doujinshis habituales. En esta publicación se nos habla de todas aquellas situaciones que aparecen ocultas ante nuestros ojos en la serie "normal" de Goku y compañía.



Pudimos apreciar como Goku y Chichi tenían hijos a lo largo de la serie, que Trunks era hijo de Bulma y Vegeta, o incluso la evidente relación entre Son Gohanda y Videl. Sin embargo ahora podemos deleitarnos con el "cómo". Es como si de repente nos abrieran los ojos ante la hasta ahora oculta vida sexual de Goku y compañía. ¿Vaya disgusto, eh?

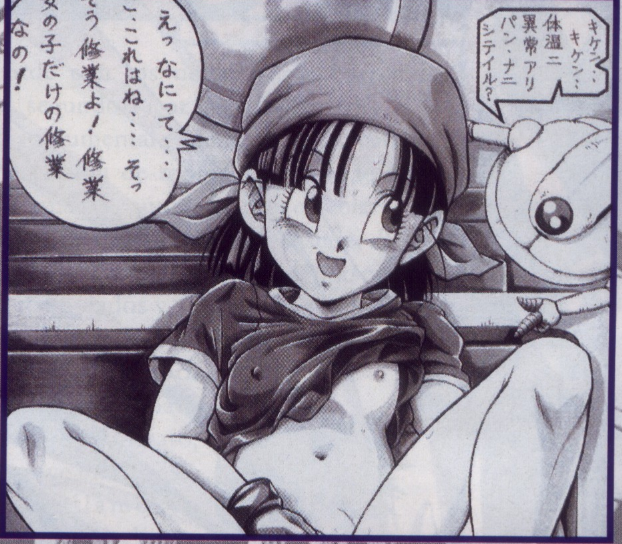
No sólo se conforma el autor de este doujinshi, con mostrarnos una instantánea de aquellos momentos en los que nuestros pequeños coleguillas eran "fecundados" (ups, como suena esto a lo de la abejita...) sino que además se ve que disfrutan con ello, como el resto de las personas (que pasa, ¿qué por ser dibujos animados no tienen derecho a disfrutar de las cosas buenas que tiene la vida?)... Así pues se nos muestra por ejemplo la relación entre A18 y Krilin





(con o sin pelo, y viéndose sometido a los deseos e impulsos de la rubita...)

Además de estas fabulosas ilustraciones, el libro en cuestión tiene además varias historietas cortas, que tienen de protagonistas a Goku y a Chichi, en las dos primeras, y en diferentes etapas de su vida conyugal, en las que el atractivo fundamental reside a la transformación de Goku en super-guerrero en el momento más "ardiente y potente" de la situación, y en las otras dos, nos cuentan las historias de



amor (casi siempre clandestino) entre el hijo mayor de Goku, Son Gohan y la hija del gran campeón (y uno de los mejores personajes de la serie...) Satán, Videl. En éstas, lo que llama la atención es lo lanzada que parece la muchacha en relación a lo cortado y patético que resulta Son Gohan.

¿Queréis saber cómo conseguir este magnífico libro? Vaya pregunta ¿eh? Seguro que sí... Os digo que encontrarlo va a ser tarea difícil ya que es bastante antiguo (parezco una tienda de cómics dando largas). Sin embargo, sé que existen por Internet versiones traducidas al inglés, o en color, e incluso unas muy curiosas en sudamericano (con lo parecido que resulta este idioma al nuestro, y la cantidad de palabras diferentes que utilizan en relación al sexo...).

Bueno ya para acabar, os haré una pequeña reflexión que os hago con referencia al fenómeno Dragon Ball, y que va dedicado a todos aquellos que les gusta la serie: hace unos años (unos tres o cuatro) la gente odiaba (algunos lo siguen haciendo) todo aquello que oliese a bolas de dragón. Sin embargo algo resplandeciente brillaba en Japón y dejaba epilépticos a los niños japoneses: Pokémon. Esta gente (veinteañeros crecidos) tenía un ídolo nuevo con los Poket Monsters. Ahora todos aquellos que seguro que flipáis con *Dragon Ball* (y más ahora que la ponen por la televisión –y no sólo en las autonómicas-) emitís un cierto odio al ratoncete amarillo de mejillas coloradas... Y digo yo... ¿no es esto la serpiente que se muerde la cola?... Pensadlo amiguetes. El mes que viene más.

Gabriel Knight

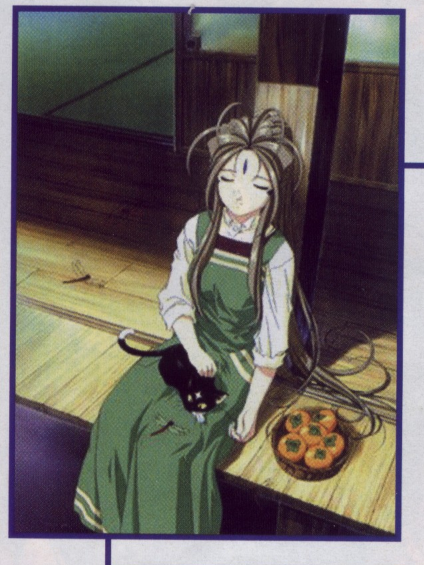



また会えたね!
女神の微笑みふたたび
AH! MY GODDESS THE MOVIE PREVIEW BOOK
AH! MY GODDESS

AH! MY GODDESS

La película

Es de agradecer que al cabo de unos años, después de aparecer una serie, se haga una película de la misma con muchísima más calidad técnica y gráfica. Es lo que ocurrió con *Aa! Megamisama* (*Oh! My Goodness*) en el año 2000. Dirigida por **Hiroaki Goda** (el encargado de la misma serie) y producida por **Kodansha**, *Aa! Megamisama The Movie*, representa una de estas nuevas producciones que como ya hizo la película de *Escaflowne*, renuevan el género.

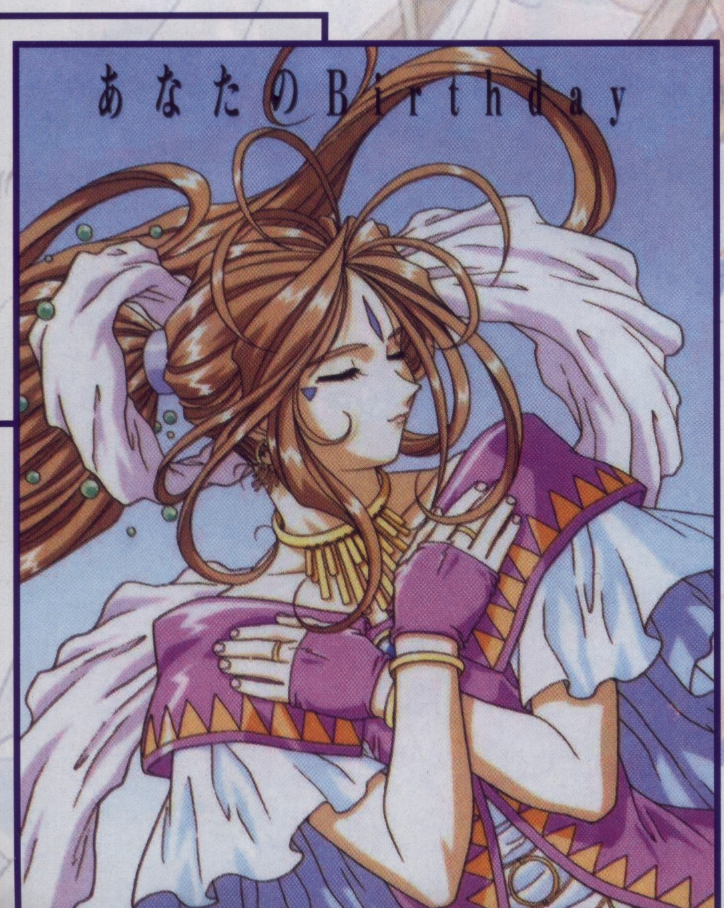


He de reconocer que cuando me encargaron la realización de este artículo, lo tomé como un encargo más. Sin más dilación me encargué de conseguir la película de Keiichi y sus diosas, y me puse a verla. Si bien es cierto que la serie no me atraía demasiado (y espero que me perdonéis los incondicionales), lo cierto es que la película me sorprendió, y muy gratamente.

Para empezar, y eso es algo que ya ocurría con otras producciones actuales, el diseño de los personajes aparece vagamente cambiado (aunque sólo sea el peinado de Morisato) lo que le da una imagen mucho más actual y acorde con los tiempos que corren. En segundo lugar y paralelamente al hilo argumental general se lleva a cabo una carrera de motorbikes, que le da una imagen aún más espectacular si cabe. Los que ya conocéis la serie, disfrutaréis con cada uno de los personajes redibujados y sobre todo actualizados. Los que la desconocéis os diré que es la historia de un muchacho llamado Keiichi Morisato, que vive en su casa tranquilamente hasta que un día por confusión marca un número de teléfono equivocado y Belldandy (una



diosa) se le aparece para concederle un deseo; el chico (muy pícaro él) le pide sin más dilaciones que se quede a vivir con él, y la diosa no tiene más remedio que aceptar. Después, dos hermanas de la diosa, Urd (la mayor y de cabello blanco) y Skuld (la pequeña y de melenita morena) se quedarán junto a Morisato también. Poco a poco irá creciendo la amistad entre K1 y Belldandy, hasta el punto de que se llegará a confundir con amor.



PERSONAJES PRINCIPALES EN LA PELÍCULA

Keiichi Morisato

Como sabréis, protagonista principal de la película en la que intentará por todos los medios que su amada Belldandy recupere la memoria, para que todo vuelva a ser como antes. Es el preferido en la competición de motorbikes (aunque influye la ayuda que ejerce su compañera). Como he dicho anteriormente el principal cambio físico del personaje es su cambio de "look" con el peinado hacia un lado.

Belldandy

Una de las tres diosas que aparecieron en casa de Morisato y de la que él está enamorado (y ella también aunque no lo reconozca). De apariencia frágil y dulce, tiene grandes poderes que quedan patentes en la imposibilidad de su hermana Urd para contraatacarle. Aún perdiendo la memoria, hace todo lo posible por comportarse como en el pasado y de ese modo "ver sonreír de verdad a Keiichi".

Morgan

De pasado misterioso, esta chica se presenta en la carrera de motorbikes con un claro objetivo, apoderarse de los recuerdos de Belldandy. Posee junto a ella, un talismán que encierra el espíritu de otro personaje... Intentará, una vez perdida la memoria de la diosa, suplantarla en la carrera al lado de K1.

Celestine

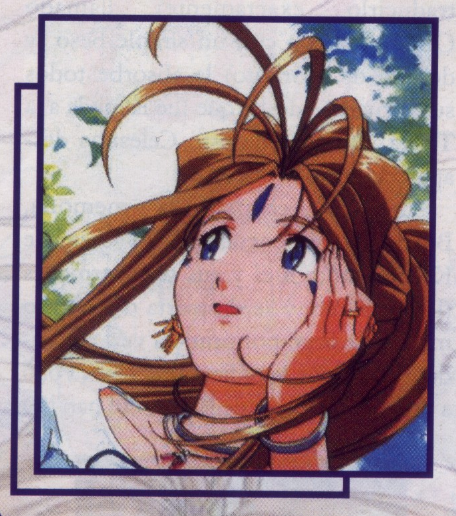
En el pasado fue el maestro que ayudó a convertir a Belldandy en una diosa de primera categoría. Ahora, se presenta para desafiar al Cielo y a los dioses... empezando por Belldandy, la cual le despierta un apasionado cariño. ¿Por qué actuará así? ¿será el verdadero maestro?

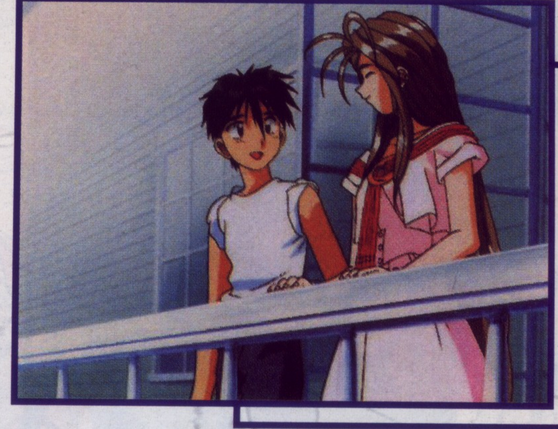
Urd y Skuld

Su aparición en la película se limita a velar por su hermana cuando está al lado de Celestine y aconsejar a Keiichi para que no ceda en su empeño de conseguir que Belldandy recupere la memoria. Se llegan a enfrentar a ella, consiguiendo entre las dos, separar al maestro de la alumna.

君のような女神に、ずっとそばにいて欲しいっ！

No quiero abordar todo el argumento de la película en este artículo, sino que pretenderé hacer un "review" bastante completo, para que si podéis os hagáis con ella, y yo no os haya destripado nada.





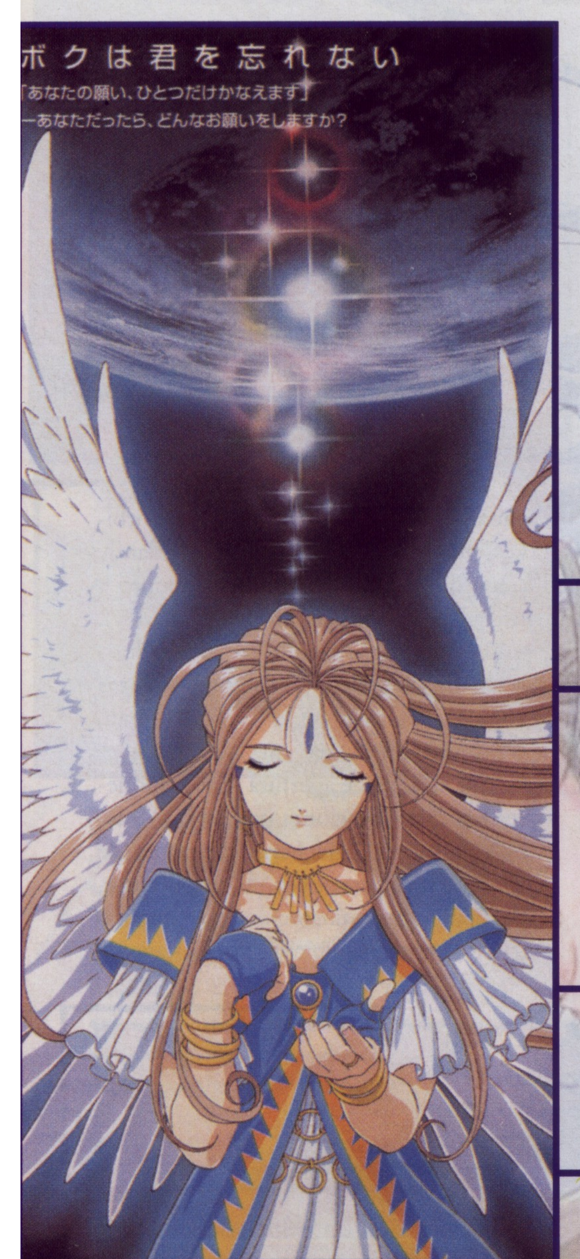
ARGUMENTO

Morgan, una chica de apariencia afable, ha aparecido misteriosamente sobre la Tierra. Junto a ella, lleva un colgante que encierra una misteriosa personalidad.

Mientras tanto, Keiichi Morisato, un joven estudiante universitario (sí, ya sé que sabéis quién es nuestro amigo K1), se prepara para ganar la competición anual de motorbikes, junto a su diosa favorita Belldandy (recordemos que Morisato vive junto a tres diosas, Urd, Skuld y Belldandy). Todo parece ir sobre la seda, e incluso se han apuntado nuevos competidores como la anteriormente citada Morgan, quien se presenta casi sin hacer ruido.

En la fiesta de apertura (estos japoneses hacen celebraciones para todo...) además de varias borracheras, canciones de karaoke y declaraciones de amor varias, Belldandy repentinamente sorprende a todos con una exhibición involuntaria de





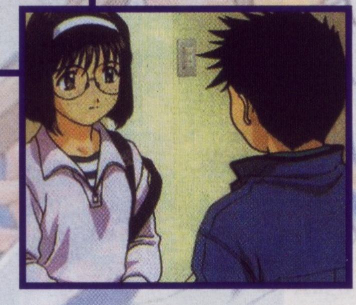
su poder, al sentirse un poco celosa de las proposiciones que las demás chicas le hacen a Keiichi. La diosa sale despavorida de la habitación y corre llorando hasta que su amigo K1 la consuela.

En ese momento aparece un antiguo instructor (o profesor, no sé como traducirlo exactamente) llamado Celestine quien con un simple beso (y delante de Morisato) le absorbe todos sus recuerdos desde que fue llamada a la Tierra. Después de esto Celestine desaparece.

Cuando recupera la memoria, Belldandy se encuentra en casa de Keiichi, junto a él y sus dos hermanas (Urd y Skuld) y se despierta del mismo modo que llegó por primera vez, pidiéndole a K1, que le pidiera un deseo. Poco a poco los poderes de la diosa se han ido debilitando, con lo que el primer deseo (que recuperara la memoria) no pudo ser concedido. Así que decide, aconsejado por Urd, empezar desde el principio pidiéndole que viviera con él.









No quiero destripar nada más... pero he de deciros que todavía quedan cosas importantes que ver en esta genial película, como la batalla entre Belldandy contra Urd (no os diré por qué) o descubrir quién es en realidad esa misteriosa chica llamada Morgan que intenta sustituir a Belldandy al lado de Morisato ¿quién será el espíritu encerrado en la piedra de su colgante? Parece obvio pero me lo reservaré.



En resumen, concluiré diciendo que ante vosotros tenéis una verdadera joya de la animación y que ojalá esto mismo se haga con todos aquellos clásicos que nos introdujeron al manga en nuestro país, porque seguro que al mejorarlos técnica y gráficamente, nos entran mejor por los ojos. Además, ***Aa!Megamisama*** está como otros muchos títulos en DVD, por lo que os podéis imaginar que es una auténtica delicia.

Gabriel Knight



¡LA LEYENDA VIVE!

OLVIDA TODO LO QUE HAYAS VISTO,
NADA PUEDE COMPARARSE AL
MEGADOSSIER QUE INCLUYE





日本語は易しいよ！

第29課：擬音・擬態語

Lección 29: Gion y Gitaigo

Este mes vamos a ver una más de las curiosidades idiomáticas del japonés. Se trata de los simbolismos sonoros. Hay de dos tipos, los cuales los veremos y aprenderemos durante la lección.

Para facilitar el repaso de anteriores lecciones, recordad que en Internet tenéis la siguiente página web:

http://www.dreamers.com/nihongo/

Simbolismos sonoros

Los simbolismos sonoros son casi siempre adverbios (lección 22). Se trata de palabras que imitan algún sonido o palabras que "describen" un estado de ánimo o un estado físico no sonoro. Esta definición puede ser difícil de entender, pero intentaremos aclararla a continuación con ejemplos.

Existen dos tipos básicos de simbolismo sonoro: Los *gion* y los *gitaigo*.

Gion **:** La palabra *gion* significa "imitar el sonido". Por lo tanto, los *gion* son "palabras que imitan el sonido". El concepto es muy parecido a nuestras onomatopeyas.

Por ejemplo, el sonido del corazón al latir en japonés es *dokidoki*. El *gion* llamado *dokidoki*, que imita el sonido del corazón al latir, tiene el significado de "estar nervioso, excitado" (porque el corazón late a toda velocidad en tales momentos)".

Lo mismo con palabras como *geragera*, que imita el sonido que se hace al reír a carcajadas, o *pekopeko*, que imita el sonido que hace el estómago cuando tenemos hambre.

Gitaigo **:** La palabra *gitai* significa "imitar un estado", y *go* es "palabra", por lo tanto *gitaigo* significa "palabras que imitan un estado".

Gitaigo	Significado	Gitaigo	Significado
いらいら *iraira*	Estar nervioso, irritado	ぐっと *gutto*	(Salir) de golpe, por sorpresa
くたくた *kutakuta*	Estar cansado, agotado	ぐるぐる *guruguru*	(Girar) dando vueltas
からから *karakara*	Estar seco / tener mucha sed	びっしょり *bisshori*	Estar empapado
しっかり *shikkari*	Decidido, fuerte, aguantar	ぴかぴか *pikapika*	Brillar, relucir, destellar
じっと *jitto*	(Mirar) fijamente	きらきら *kirakira*	Relucir, resplandecer
めちゃくちゃ *mechakucha*	Estar hecho un desastre	ほっと *hotto*	Aliviarse
すっきり *sukkiri*	(Sentirse) refrescado, aliviado	わくわく *wakuwaku*	Estar nervioso, excitado

Al contrario que los *gion*, que imitan sonidos perceptibles, los *gitaigo* no imitan ningún sonido, sino que son palabras totalmente conceptuales. Hay dos tipos de *gitaigo*: los que simbolizan un estado físico y los que simbolizan un estado anímico.

Dentro del grupo de *gitaigo* que simbolizan un estado físico nos encontramos con *karakara*, que significa que algo está seco, o por extensión, que tenemos mucha sed, o la palabra *pikapika*, que significa que algo es muy brillante, que deslumbra.

Para simbolizar un estado de ánimo, hay palabras como *kutakuta* (estar cansado, agotado) o *iraira* (estar irritado).

Utilización real

Al ver estas palabras que parecen tan estúpidas (con perdón), uno tiende a pensar que casi no se utilizan o que se trata del lenguaje de los niños pequeños.

Nada más lejos de la realidad: todos los japoneses, niños y adultos, utilizan los *gion* y los *gitaigo* en la vida real, en el japonés tanto oral como escrito. En los manga se encuentran estas palabras con mucha frecuencia y cualquier estudiante de japonés que vaya un poco en serio debe imperativamente dominar al menos las más básicas.

Estas palabras se suelen utilizar siempre delante de un verbo (ya que son adverbios, como hemos dicho antes, y la función de los adverbios es la de modificar al verbo). Este verbo suele ser siempre el mismo acompañando a ciertos *gion* y *gitaigo*. Por ejemplo, la palabra *guruguru* casi siempre va con el verbo *mawaru* (girar). *Guruguru mawaru* = girar dando vueltas. O la palabra *pakupaku* va casi siempre con *taberu* (comer).

Gion	Significado
ぺらぺら *perapera*	(Hablar) con fluidez
しくしく *shikushiku*	(Llorar) silenciosamente
どきどき *dokidoki*	Estar nervioso (*doki*=sonido del corazón)
げらげら *geragera*	(Reír) a carcajadas
ぺこぺこ *pekopeko*	Tener hambre (*peko*=sonido de la barriga)
ぱくぱく *pakupaku*	(Comer) ruidosamente
がらがら *garagara*	(Abrir) una puerta corrediza

Pakupaku taberu = comer ruidosamente, con ganas. Hay otros *gion* y *gitaigo* que llevan el verbo *suru* (hacer) detrás, como por ejemplo, *iraira suru* (estar irritado) o *dokidoki suru* (estar nervioso, excitado).

No os preocupéis, con el tiempo se van dominando estas palabras. Pero os advertimos que estudiarlas es bastante duro, porque todas ellas se parecen mucho y es fácil confundirlas.

Sonidos de los animales

Algo muy curioso es observar qué onomatopeyas se utilizan en distintos idiomas para designar el sonido de los animales.

Al analizar cómo los japoneses interpretan los sonidos de los animales, uno se sorprende de la increíble diferencia que hay entre el español y el japonés.

Un perro ladra en español como "guau guau". En japonés es *wan wan*. Un gato (miau) maulla así en japonés: *nyan nyan*. Una rana (croak croak) dice *gero gero* y un cerdo (oink oink) hace *buu buu* en japonés.

Marc Bernabé



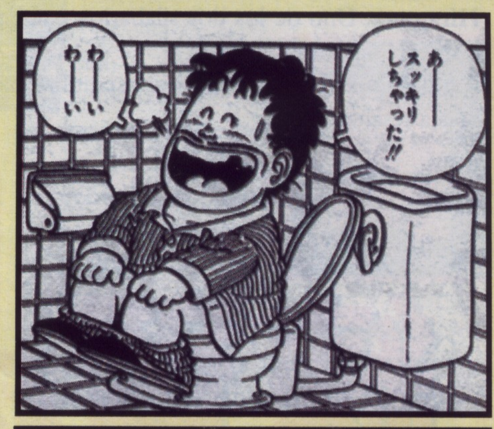
Vamos a ilustrar el curiosísimo mundo de los *gion* y *gitaigo* a través de ejemplos sacados de auténtico manga en japonés. El uso de estas palabras que imitan sonidos, estados de ánimo y estados físicos es muy amplio.



Akane: びっくりさせてやろっと
bikkuri sasete yaro tto
sorprender hacer que haga dar (inf.)
Voy a sorprenderle

Nuestro primer ejemplo nos servirá para introducir un nuevo *gitaigo*, que no hemos visto en la página anterior, pero que aún así es de los más utilizados en el japonés. Se trata de *bikkuri*, que junto al verbo *suru* (hacer), es decir *bikkuri suru*, significa "sorprender, hacer una sorpresa". Más de una vez oiréis y en alguna ocasión usaréis el verbo *bikkuri suru*, ya que es extremadamente útil.

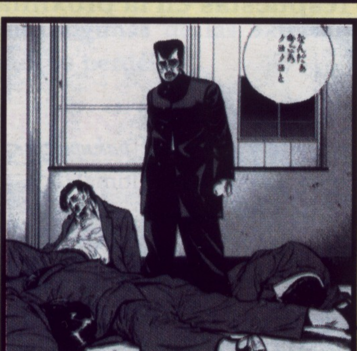
Takahashi Rumiko / *Ranma 1/2*, Shôgakukan



Toriyama Akira / *Dr.Slump*, Shûeisha

Sembei 1: あ〜ーースッキリしちゃった!!
Sembei 2: わ〜い わ〜い
a -- sukkiri shichatta!!
wa-i wa-i
Aaaah! aliviar hacer (finalizar)
(gritos de alegría)
¡Aaaah! ¡Qué alivio!
¡Bieeen, bieen!

Un ejemplo muy "ilustrativo" del *gitaigo "sukkiri"*, que se utiliza también con el verbo *suru*. *Sukkiri suru* significa "aliviarse, refrescarse". Se utiliza por ejemplo cuando tenemos mucha sed y por fin podemos saciarla con bebida o en situaciones mucho más "aliviantes", como en el ejemplo.



Morita Masanori / *Rokudenashi Blues*, Shûeisha

Eikichi: なんだぁ今ごろノコノコと
nanda ima goro nokonoko to
que ser ahora ya pesado
¿Qué es esto? ¡Anda que dar la lata ahora!

Ya hemos visto en los anteriores ejemplos que *sukkiri* y *dokidoki* estaban escritos en silabario katakana. Esta vez pasa lo mismo con *nokonoko* ("causar una molestia, ser un obstáculo..."). Los *gion* y *gitaigo* son unas de las pocas palabras que se pueden escribir indistintamente en hiragana o en katakana. En manga se utiliza más el katakana que el hiragana por el efecto visual que provoca.



Takada Yûzo / *3x3 Eyes*, Kôdansha

Título: 第百四十三話 ドキドキ・デート <前編>
dai hyaku yon jû san wa dokidoki deeto <zenpen>
número 143 capítulo nerviosismo cita <primera parte>
Capítulo 143: Nervios por una cita <primera parte>

En este caso vemos un *gion*, *dokidoki* (que es el sonido que hace el corazón al latir), que significa "nerviosismo, excitación". En este ejemplo se utiliza *dokidoki* como adjetivo para *deeto* ("cita", la palabra proviene del inglés "date"). Así, la traducción literal sería algo como "cita nerviosa" o "cita excitante" o "cita cuya espera resulta excitante". La traducción propuesta es más libre.



Kobayashi Makoto / *What's Michael?*, Kôdansha

Perro: ワンワンワンワン **Amo:** までまで すずかに!!
wan wan wan wan *made made suzuka ni!!*
(sonido de perro al ladrar) esperar tranquilo (adv.)
¡Guau, guau, guau, guau! ¡Ya va, ya va! Tranquilo...

Por último, vemos aquí cómo ladra un perro japonés. Distintamente a los perros "hispanohablantes", que ladran haciendo guau guau, los perros japoneses ladran con *wan wan*.

Nota: el amo del perro en realidad lo que quiere decir es *mate mate, shizuka ni*, pero tiene un problema de pronunciación y así se refleja en el manga.

Glosario



Gion: Palabras que imitan a sonidos, parecidas a nuestras onomatopeyas.
Gitaigo: Palabras que describen estados físicos o estados de ánimo.
Hiragana: Uno de los dos silabarios (alfabetos) del japonés, se utiliza para escribir palabras propiamente japonesas.
Katakana: El segundo silabario, se utiliza para escribir palabras extranjeras, onomatopeyas o palabras a resaltar.

Marc Bernabé



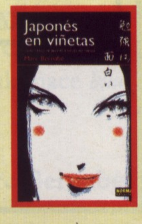
!Vamos a por los ejercicios! Estos ejercicios os servirán para completar la lección y para poder entender mejor lo explicado en las dos páginas anteriores. Podéis comprobar las respuestas en la próxima Dokan o en la red: www.dreamers.com/nihongo/.

1- ¿Qué son los *gitaigo*?
2- ¿Qué son los *gion*?
3- ¿Cuál es el significado de las siguientes palabras: しくしく (*shikushiku*), ほっと (*hotto*), ぐるぐる (*guruguru*) y ぱくぱく (*pakupaku*)?
4- ¿Cómo decimos en japonés "reír a carcajadas", "estar agotado" y "relucir, resplandeciente" (2 opciones para esta última)?
5- Traducir al español la frase: 彼は日本語がぺらぺらです。(*kare wa nihongo ga perapera desu*) (*kare*=él / *nihongo*=japonés)
6- Traducir al español la frase: ピカチュウのフラッシュはぴかぴかです。(*pikachû no furasshu wa pikapika desu*)
pikachû = Pikachu / *furasshu*=flash)
7- ¿Son los *gitaigo* y *gion* palabras del lenguaje infantil?
8- ¿Cómo podemos decir "sorprenderse" en japonés?
9- ¿Con qué silabario (hiragana o katakana) se escriben normalmente los *gitaigo* y *gion*?
10- ¿Cómo ladra un perro japonés? ¿Y cómo croa una rana japonesa?

Respuestas de los ejercicios de la lección 28

1- *Naru* no se puede traducir directamente al español con una sola palabra, aunque tiene el sentido de "llegar a ser", "convertirse en" o "haber sufrido un cambio". Es parecido a la palabra inglesa "become".
Presente: なる (*naru*) / Pasado=なった (*natta*) / Negativo=ならない (*naranai*) / Neg.Pas= ならなかった (*naranakatta*)
2- やさしくなる(*yasashikunaru*, convertise en fácil) / 便利になる (*benri ni naru*, convertirse en práctico) / 学生になる (*gakusei ni naru*, llegar a ser estudiante)
3- Adj.i= Sustituimos la última *i* por *ku* y añadimos *naru* / Adj.na=Sustituimos la última *na* por *ni* y añadimos *naru* / Sustantivo=añadimos *ni* + *naru*.
4- Él va a ver una película.
5- 彼は小説を書きに来る。 é¡ (*kare wa shôsetsu o kaki ni kuru*)
6- *ageru*=dar / *morau*=recibir. *Morau* y *kureru* significan ambos "recibir", pero *kureru* se utiliza cuando el que recibe es "yo" o alguien cercano a "yo", como por ejemplo, un buen amigo o alguien de la familia de "yo".
7- Jesús dio un libro a Michiko. (*ageta* es la forma pasada del verbo *ageru*)
8- ガルシアさんはモラレスさんに書類をもらう (*Garushia-san wa moraresu-san ni shorui o morau*)
Es mejor utilizar *morau*. Aunque podríamos utilizar *kureru* si el señor García fuera alguien muy cercano a "yo".
9- Yo enseño japonés a los alumnos.
10- 牛乳を飲んでくれ (*gyûnyû o nonde kure*)

JAPONÉS EN VIÑETAS



Aprovecho la ocasión para recordar a todos los lectores de **Dokan**, y concretamente de esta sección, que está a la venta el libro "Japonés en viñetas. Curso básico de japonés a través del manga", que es ni más ni menos que una recopilación mejorada de las lecciones publicadas a los largo de estos dos años y medio en **Dokan**. ¡Esperamos que os guste!



INVENTOS CURIOSOS

MADE IN NIPPON

Seguimos empeñados en demostrar que los japoneses no son tan raros, pero es que ellos mismos nos lo ponen bien difícil. ¿Por qué tendrán esas rarezas? Bienvenidos de nuevo a la sección cultural *The Japan Times,* en la que este mes echaremos una ojeada a los objetos más extravagantes, inusuales y sorprendentes que una de las sociedades más consumistas del mundo, la nipona, puede ofrecernos. Para los que no planean viajar a Japón este año... ¡Os presentamos algunas de las extravagancias que os perdéis!

FUTON

Empezando por las cosas básicas, los japoneses, incluso, duermen diferente. Estirados igual, sí (otra postura sería antinatural para el reposo), pero no en una cama con cuatro patas, un somier y un colchón, como las que nosotros conocemos, sino con un *futon.*



Como sabéis, antiguamente (y todavía en la mayoría de casos, pero no siempre), todas las habitaciones japonesas estaban forradas por unas alfombras de fibras naturales llamadas *tatami.* Curiosamente, el *tatami* se utiliza también para medir las habitaciones ("Ésta es una habitación de seis *tatami*", significa que en ella cabrían 6 piezas de *tatami,* y que por lo tanto es bastante grande), es el equivalente, no en medida pero sí en uso, de nuestros metros cuadrados.



Pues bien, el *tatami* es muy delicado, y no se pueden poner cosas muy pesadas encima. Además, huele de maravilla. Por otro lado, las casas niponas suelen ser más bien pequeñas, y hay que ahorrar espacio. Por todo ello, ¿qué mejor que idear una cama plegable y práctica: el *futon*?. De hecho, un *futon* no es nada más que un colchón que suele ser más delgado y duro que los colchones que encontramos por aquí.

Al anochecer, los *futones* se extienden sobre el *tatami*, se cubren con sábanas y colchas, y listos para dormir; por la mañana, los *futones* se pliegan en tres partes, se recogen en el armario, junto con la ropa de cama, y la habitación queda absolutamente vacía para instalar una mesa o simplemente tumbarse sobre el *tatami* a ver la televisión. No me diréis que no piensan en todo, estos japoneses...

KOTATSU



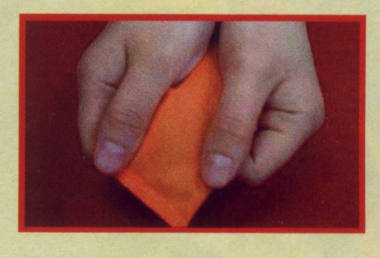
El *kotatsu* es otra de las grandes maravillas de la sociedad nipona, pensada para aliviar los pesares del invierno, consistente en una estructura cuadrada con cuatro patas bajitas, como una mesita, sobre la cual se coloca una especie de colcha; encima de la colcha, se pone la base de la mesa, de manera que la colcha sobresale como si fuera un mantel puesto por debajo. Pues bien, como los japoneses se sientan en el suelo, pueden colocar las piernas debajo de esa especie de colcha. Qué invento más raro, diréis, hasta saber que toda esta estructura alberga en realidad una acogedora estufa, de manera que meter las piernas ahí dentro es calentarse todo el cuerpo.



En un *kotatsu* se come, se lee, se mira la televisión, y los más perezosos incluso duermen. Una auténtica delicia.

KAIRO

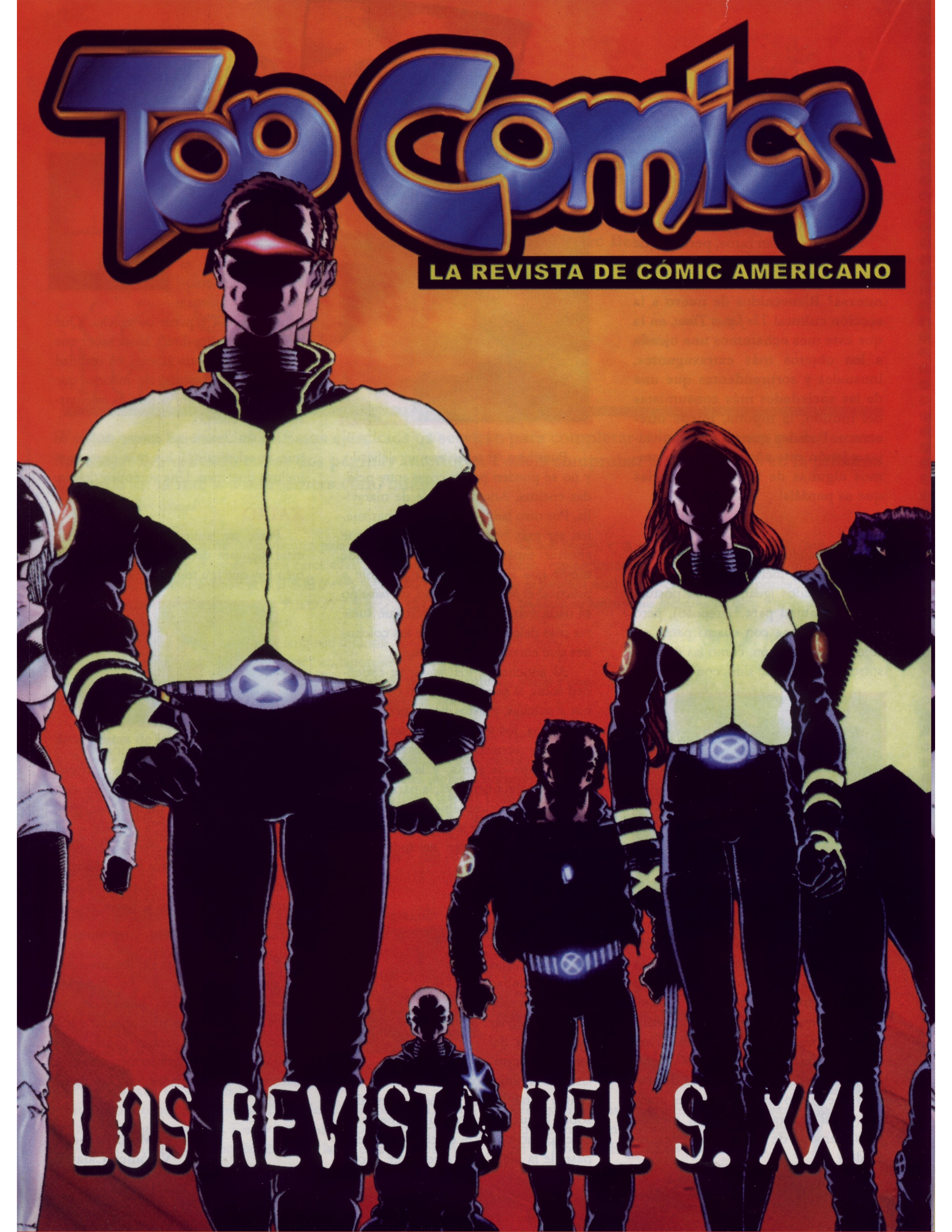
Pero, ¡ay, amigos!, uno no puede estar siempre debajo del *kotatsu*, también hay que ir a trabajar, hay que salir a la calle... ¡Y fuera está helando!



No hay problema, siguiente invento: *kairo*, unos tiras adhesivas que dan calor al cuerpo en los puntos más débiles, como el estómago, la espalda, o los dedos de los pies. Los efectos del adhesivo pueden durar hasta 5 ó 6 horas, y su calor os ayudará a disfrutar de los festivales de invierno a pesar de las bajas temperaturas.

Éstos son algunos de los inventos de origen del *País del Sol Naciente*. Espero que os hayan interesado, ya tenéis una razón más para ahorrar e ir a Japón: tenéis que probar todas estas rarezas. ¡Hasta el próximo mes, con más historias y curiosidades en *The Japan Times*!

Marc Bernabé
Verònica Calafell


Top Comics
LA REVISTA DE CÓMIC AMERICANO
LOS REVISTA DEL S. XXI

Hi No Tori

La película de este mes es un tanto peculiar, **Hi no tori** (1978), dirigida por **Kon Ichikawa** (asistente personal de **Akira Kurosawa** en películas tan importantes como "Los siete samuráis o "Trono de sangre"). La obra cumbre de ese autor y por la que se le da reconocimiento internacional es la maravillosa película "El arpa birmana", que quizás comentemos mas adelante en esta sección.

Esta película es una adaptación del famoso manga de **Osamu Tezuka**, una adaptación bastante fiel al original, gracias a que el mismísimo **Tezuka** formaba parte del equipo de guionistas de la película.

Otra de las peculiaridades de la película es que ésta incluye en su metraje varias escenas de animación mezcladas con imágenes reales, lo cual era una innovación en aquella época; y el resultado no queda del todo mal, pero se nota la inexperiencia del director en temas de animación. Toda la historia gira en torno del ave fénix, el pájaro sagrado que desprende fuego de sus alas. El fénix es un pájaro tan preciado porque se dice que aquel que beba su sangre vivirá para siempre. La princesa Himiko de Yamatai conoce esta leyenda y ordena a Yumihiko, un diestro cazador, que cace el fénix para ella.



La princesa está demasiado ocupada con intentar encontrar el fénix e impedir que sus lugartenientes le roben el trono para darse cuenta de la invasión que se acerca desde Matsuro, una legión de hombres a caballo avanza inexorablemente sobre Yamatai con intención de conquistarlo todo a su paso hasta llegar Ali.

El hermano de la reina Susano envía un ejército para conquistar Matsuro y así tener más fácil la captura del fénix. La aldea de Matsuro es fácilmente destruida, pero ello no facilita la captura del fénix sino todo lo contrario, la madre naturaleza empieza a revelarse contra la malvada princesa Himiko generando terremotos y erupciones espontáneas.

Finalmente, superando todas las dificultades Yumihiko captura al fénix pero cuando va a entregárselo a la princesa Himiko, la encuentra muerta por sus vasallos más cercanos que la han asesinado para asumir el control de la decadente región de Yamatai. ¿Qué hará Yumihiko, les entregará el fénix a los nuevos dirigentes?, ¿se hará a sí mismo inmortal?, tendréis que averiguarlo vosotros mismos, no pienso destripar una película tan entretenida como ésta. Si queréis saber el final ya sabéis...a comprarla toca.



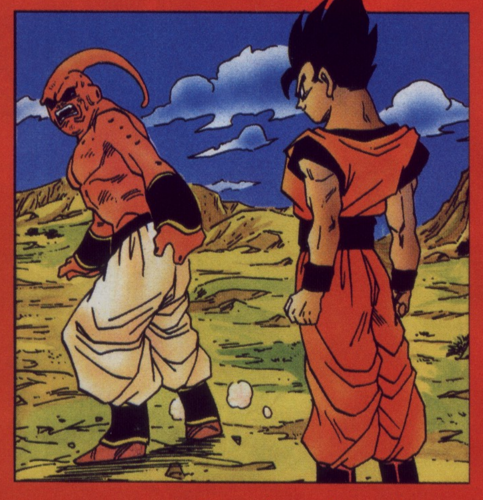
TÍTULO ORIGINAL:
Hi No Tori
AÑO: 1978
DURACIÓN: 137 min.
GÉNERO: Bélica/histórica
DIRECCIÓN:
Kon Ichikawa
GUIÓN:
Shuntaro Kanigawa
Osamu Tezuka

DRAGON BALL

Sé que no es muy fácil hacer una crítica totalmente imparcial de esta serie después de lo mucho que se ha hablado en multitud de ocasiones de sus virtudes y sus defectos. Lo voy a intentar, pero que no se me enfade nadie, vale?

Ciertamente hay que comenzar diciendo que esta serie es una de las que más importancia ha tenido en España y en otros muchos países en mucho, mucho tiempo. Eso no implica que su calidad sea intachable o que se pueda considerar como una nueva maravilla. Quiero comenzar diciendo que nos encontramos ante una nueva serie, es decir, que después de haber leído la serie blanca (o del color que la tengáis), lo poco que comparte esta nueva saga son los personajes. Si **Toriyama** se caracteriza por ser un autor que domina el absurdo con cierta maestría, en esta nueva saga se puso serio e intentó que la historia que comenzó como un chiste de aventuras, se volviera una auténtica epopeya.

El esquema básico de la serie es el mismo: Goku se enfrenta a un enemigo que parece ser más fuerte que él, pero finalmente logra superarse a sí mismo y así vencerle para pasar cierto tiempo hasta que llegue su próximo rival. Eso no es nada malo, casi todas las series se pueden esquematizar en pocas líneas, pero el tono en el que se cuenta, que destacaba por su humor y en ocasiones por su fina ironía, se torna serio y hosco, alargando combates en ocasiones hasta el hastío (la batalla de Goku contra Freezer no tiene perdón de Dios). Eso sí, muchos de nosotros seguimos la serie, más que nada por el cariño a los personajes, pero que nadie diga que la serie es igual.



Si nos atenemos al argumento que podemos encontrar en esta serie se puede decir que tras haber vencido a Piccolo, Goku descubre que existen otras bolas del dragón más allá de la Tierra, y decide ir a buscarlas, más concretamente al planeta Namec -lugar de donde procede cierta deidad- donde casualmente se encuentran con un malvado ser llamado Freezer con el que debe combatir (como no) para evitar que logre hacerse con las susodichas bolas mágicas y hacerse así inmortal. Es de ese modo como nos comenzamos a familiarizar con cosas como los superguerreros y los distintos niveles del mismo. Tras ello, y vuelta a la Tierra, nuestro pelopincho preferido se volverá a enfrentar una y otra vez hasta llegar a un punto final (más que nada por no chafarle el final a nadie he intentado ser lo más escueto posible).



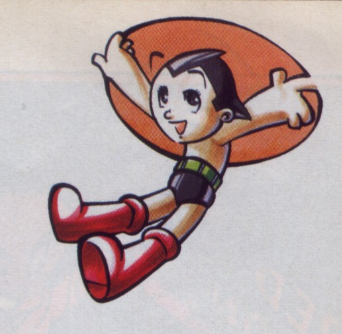
En resumen, aunque gráficamente tenga ciertas carencias, aunque el argumento en ocasiones eche agua por todas partes, aunque... todos la hemos visto, y en cierta manera nos ha gustado. Por lo tanto, se puede decir que es una de las series "must be" en toda colección de un Otaku, por lo menos en España.

Andres G. Mendoza

DRAGON BALL Z
Autor. Akira Toriyama
58 Números
Precio. 275 ptas.
Editorial. Planeta de Agostini

CLÁSICOS

DRAGON BALL



Este mes, como veis dedicamos la sección de clásicos a la serie mítica por excelencia, ***Dragon Ball***. Y como ya os hemos hecho recorrer el mundo de ***Dragon Ball Z***, ahora vamos a sumergiros en sus verdaderos orígenes...el comienzo de ***Dragon Ball***.

Akira Toriyama comenzó con este clásico en 1984 bajo el sello de **Bird studio**. Su estilo de dibujo está en completa evolución y a través de los números de la serie blanca de ***Dragon Ball*** vemos como su autor va encauzando su dibujo hacia lo que actualmente es. También el estilo narrativo es mucho más fluido en la primera parte y sus historias tienen más toques humorísticos, que es lo que se hecha mucho en falta en su predecesora, ***Dragon Ball Z***. Las aventuras del joven Goku al lado de Bulma llenan decenas y decenas de tomos, cada cual más desternillante, sus mejores virtudes son los personajes secundarios que van apareciendo en la búsqueda de Goku y Bulma hacia las bolas de dragón.



El tímido Yamsha con su inseparable Pura, el cerdo Ulom que cambia de forma a placer, el duende tortuga, Lange, Krilin...son unos pocos ejemplos de personajes secundarios que podrían tranquilamente tener una serie propia...pero son eclipsados por el arrebatador carisma de Son Goku.

Pero no todo son compañeros de aventuras, los seres más despreciables del planeta también ponen su granito de arena para que la serie tenga más chispa y gracia. Es el caso de el ejército de la cinta roja, que incluso seguirá dando quebraderos de cabeza a Goku en ***Dragon Ball Z***; Pilaf y sus compinches, Tao Pai Pai, Piccolo el rey de los diablos y muchísimos más que han sido pasto de los gusanos después de probar los puños del pequeño Son Goku.

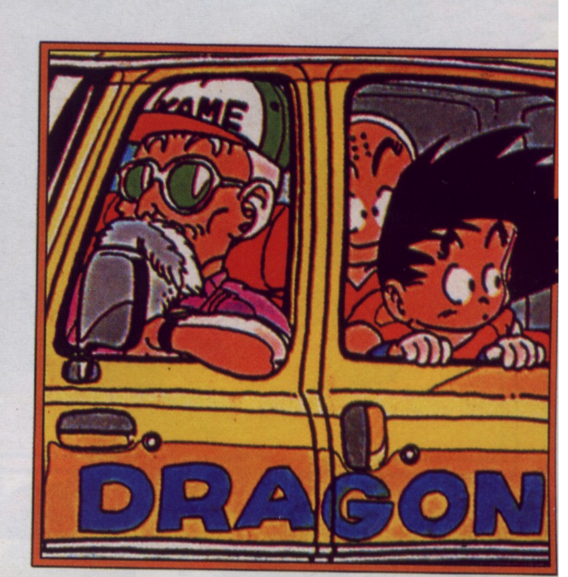


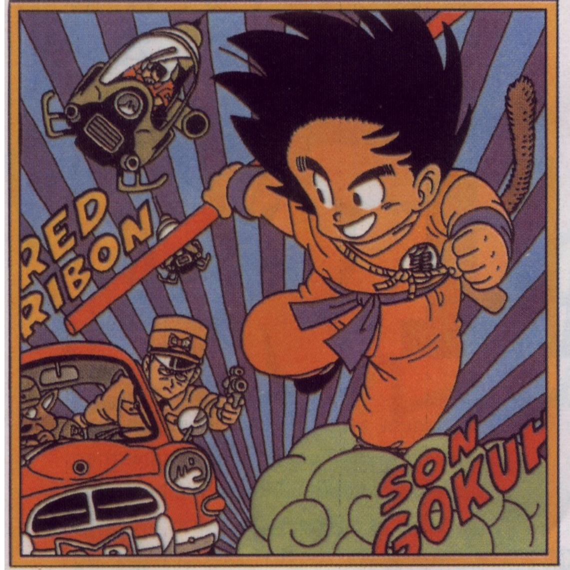
ARGUMENTO

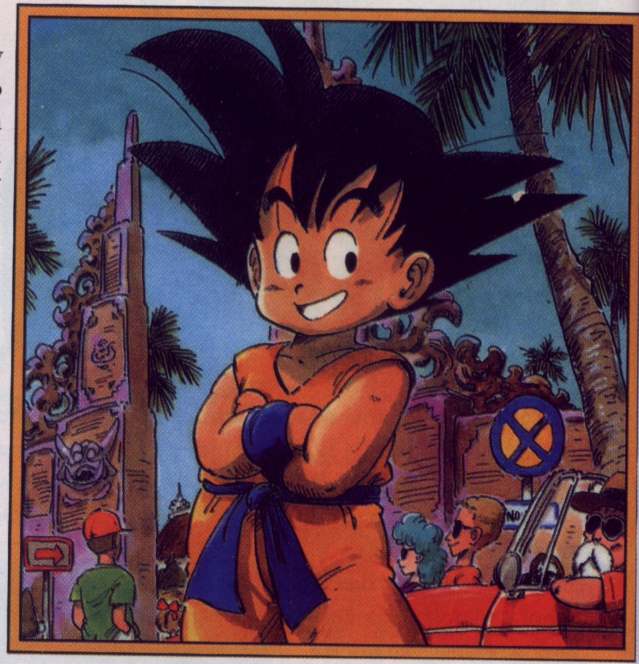
La vida de Son Goku en el campo es una vida tranquila y normal, hasta que aparece por accidente en su vida la raíz de todos sus problemas, Bulma. Bulma es una chica de 16 años, presumida y ambiciosa que desea encontrar las siete bolas del dragón para pedir un deseo. Y claro, embauca al inocente Son Goku para que le haga de guardaespaldas.

En su búsqueda irán encontrando a diferentes personajes, el primero de todos es Ulom, un cerdo que cambia de forma









y tiene aterrorizado a un pequeño pueblecito, hasta que llega Son Goku y le planta cara desenmascarándole y haciéndole pedir perdón al pueblo entero. Ulom, ahora parte del equipo, parte con Goku y Bulma también en busca de las bolas de dragón con la esperanza de hacerse muy rico. Pero no terminan las desgracias para los tres amigos, Bulma pierde las cápsulas "Hoi Poi" y deben atravesar un desierto inmenso a pie. Pero claro...un desierto no es lo mismo sin su banda de atracadores, y es ahí donde aparecen Yamsha y Pura, los más temidos forajidos de la región. Atacan a Goku y compañía; y hasta están a punto de vencerlos, de no ser por el punto débil de Yamsha... se pone nervioso cada vez que ve a una chica y le es imposible concentrarse en el combate. Y por eso intenta por todos los medios dejar fuera de combate a Bulma para poder enfrentarse libremente a Son Goku. Pero no llega a cumplir sus amenazas de robarles las bolas de dragón y las cápsulas "Hoi Poi", ya que se une a ellos para vencer un enemigo mayor... figurativamente. Ese enemigo es Pilaf, un dictador enano que dirige con mano de hierro toda una región y desea llegar a ser rey del mundo gracias al deseo de las bolas de dragón.



Pero no lo consigue, ya que Son Goku al mirar la luna se transforma en un enorme mono gigante que no sólo destruye sus planes sino todo su majestuoso castillo.

Una vez han derrotado a Pilaf y teniendo que esperar un año hasta que vuelvan a aparecer las bolas, deciden separarse cada uno por su camino, excepto Yamsha y Bulma que se hacen novios irremediablemente. Son Goku se va en busca del duende tortuga para comenzar su entrenamiento de la técnica en la escuela tortuga, pero no será el único discípulo que el duende tortuga tenga ese año, también aparecerá Krilin, que se convertirá en su rival durante el largo año de entrenamiento del duende tortuga y en su amigo para toda la vida.

El entrenamiento del duende tortuga es brutal e inhumano, pero gracias a él los chicos están preparados para enfrentarse a otros luchadores en el gran torneo de las artes marciales. Los dos están muy emocionados y deseosos de combatir.¿cómo acabara esto?, el desenlace ya forma parte de la historia. ¡Larga vida a ***Dragon Ball***!

Tormentosos Saludos
Sandstorm

DRAGON BALL
Autor. Akira toriyama
Editorial. Planeta de Agostini



Joker: Criminal psicópata, enfermo y desquiciado, con una vertiente humorística que le hace cometer delitos en "homenaje" al humor. *La Máscara:* Antiguo artilugio arcano que alimenta el subconsciente de su portador, manifestando sus deseos más divertidos y alocados, confiriéndole además todos los poderes que pueda desear. *Joker y La Máscara:* Una hilarante locura en formato cómic. Pasen y vean.

El primer trabajo de **Ramón F. Bachs** para una editorial americana fue publicado en nuestro país por **Norma Editorial** a principios de este año. **Ramón F. Bachs** cuenta con un dibujo muy característico con toques *cartoon* que está claramente influenciado por autores como **Bruce Timm** (**Batman: Amor Loco**), **Jeff Smith** (**Bone**), **Jason Pearson** (**Body Bags**) o **Adam Hughes**. A los guiones de esta humorística historia encontramos a **Henry Gilroy y Ronnie del Carmen**. Un *crossover* de dos de los personajes más disparatados y cómicos de la editoriales **DC** y **Dark Horse**; por un lado Joker, la némesis de Batman, por el otro La Máscara, la enemigo del teniente Kellaway .

LA HISTORIA

¿Qué ocurre cuando el príncipe del crimen de Gotham City (Ciudad Gótica según la editorial **Vid**) descubre una reliquia de cientos de años que le hace invencible? Pues bajo esta premisa se cuentan las locuras que a este jocoso payaso se le ocurren para divertirse aprovechándose de la Máscara, que libera el lado reprimido del portador (inexistente en el caso del Joker) y confiriéndole de superporderes. Aprovechando su nuevo juguete tenemos a un nuevo y poderoso Joker que es capaz de montar el mayor espectáculo humorístico del mundo, todo por la audiencia televisiva.

Aprovechando la presencia del Joker se muestra a Batman y a todo su elenco de caracteres secundarios (Harley Queen, comisario Gordon, Poison Ivy, etc), lo cual no deja de ser una gozosa oportunidad para deleitarnos con la versión gráfica de **Bachs** de estos personajes. Por el lado de la Máscara tenemos a Kellaway, que actúa a modo de doctor Van Helsing con Drácula. Kellaway es teniente de la policía de Edge City, lugar donde se suelen desarrollar las aventuras de la Máscara.

En este caso, desafortunadamente, el señor de la noche y el teniente Kellaway intentarán desbaratar los graciosos planes de este nuevo personaje, Joker/Mask.

Hay que decir que estamos ante la versión del Joker jocosa y amable del personaje, un poco basado en el personaje de la



televisiva serie *Batman Adventures*, no tratamos en esta ocasión con el enfermo psicópata obsesionado con Batman, capaz de cometer los crímenes más repulsivos y atroces.

LOS AUTORES

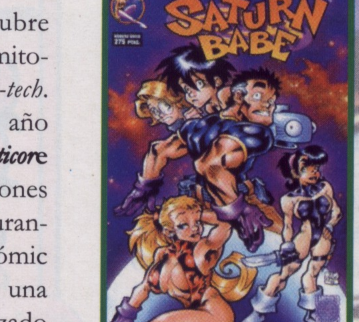
Henry Gilroy es un guionista poco conocido que ha realizado casi toda su labor en **Dark Horse**, desarrollando argumentos para las franquicias tan dispares que posee esta editorial como ***Star Wars***, ***Predator*** y ***Tex Avery***.

Ronnie del Carmen es un dibujante que ha trabajado en muchas ocasiones con **Gilro**y y que en esta ocasión cambia el lápiz por la máquina de escribir.

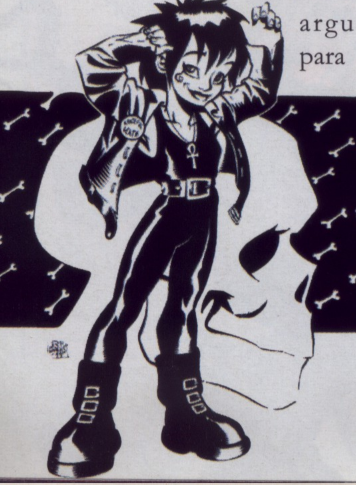
Ramón F. Bachs, dibujante nacido en Santa Coloma de Gramanet, que tiene varias obras publicadas en nuestro mercado, lo cual no deja de tener su mérito. Formado en la ***Escuela de Cómic Joso***, es allí donde conoce a **Josep Busquet**, con el que realizará distintos trabajos y desarrollará una carrera casi paralela. Es en ***Joso*** donde también crea al personaje Manticore.

Pero antes de tratar el universo de ***Manticore***, realiza para ***Planeta*** una miniserie de cuatro números: ***Yinn***, con guión de **Josep Maria Polls** (Laberinto, Octubre 1997). Esta miniserie juega con la mitología árabe con un toque *high-tech*. Curiosamente **Yinn** se publica un año después del primer especial de ***Manticore*** (Camaleón, Octubre 1996) con guiones de **Busquet**, que le acompañará durante toda la saga. ***Manticore*** es un cómic lleno de acción y aventuras, con una buena dosis de humor, protagonizado por una chica con una larga trenza y un extraño poder.

En el Salón de Barcelona de 1997 se presenta el segundo especial de ***Manticore Sub-World Attack***, donde se traslada el escenario selvático a un centro comercial, demostrando la calidad de los lápices de **Bachs**. El siguiente Salón hace aparición ***Manticore Rashsushkan***, miniserie de 3 números donde es ayudado en las tintas por **Raúl Fernández**, con él colaborará en el futuro. El siguiente trabajo publicado fue ***Saturn Babe*** (Laberinto, Febrero 1998), con guiones, otra vez, de **Busquet**. Se trata de un número único de 48 páginas donde se relata una aventura espacial cargada de humor y mujeres que tiene ciertas reminiscencias a las películas de la conquista del oeste. A continuación se publica el prestigio ***Castor & Pollux: El alma de la máquina*** (Dude, Mayo 1999). Se trata de un *spin-off* de la miniserie ***Yinn***, donde **Polls** nos cuenta un relato lleno de acción y aventura interpretada por estos dos robots gemelos. El último trabajo de **Bachs y Busquet** y el último realizado "en exclusiva" para el mercado patrio es ***Fanhunter: GoldenPussy*** (Forum, Octubre 1999) Protagonizado por Robin Hood (del universo Fanhunter, claro) se hace un divertido repaso a todos los tópicos compuestos por las películas de James Bond. Hasta aquí el bagaje de sus trabajos autóctonos, a partir de aquí el salto

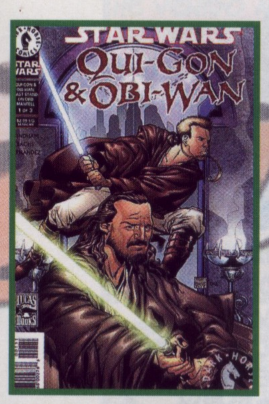


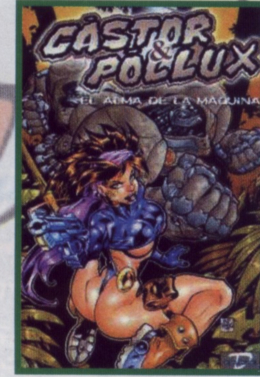






a los States. En el 99 realiza un *pin-up* para la serie *SpyBoy* que gusta tanto a los editores de **Dark Horse**, los cuales le encargan un pequeño cómic publicitario a realizar en tiempo récord. Recibe tan buena acogida que le encargan el mencionado *Joker-Mask*. Pero ahí no acaba todo, realiza un arco (Infinity´s End) de 4 números para la serie *Star Wars* (números #23 a #26) publicada en **Dark Horse**. La exigente **Lucas Books** (que se encarga de la franquicia de *Star Wars* en cómics, libros de ilustraciones, novelas, etc.) le encarga la miniserie de tres números: ***Qui-Gon and Obi-Wan - Last Stand on Ord Mantell.*** Esta miniserie está anunciada por **Planeta** para Octubre de este mismo año y será editada completa en un tomo. El último trabajo de **Bachs**, todavía en publicación es una miniserie de 6 números de nuevo sobre ***Star Wars*** con el sugerente título de ***Jedi vs. Sith***. En esta etapa le acompaña en las tintas **Raúl Fernández**; juntos están desarrollando una importante tarea, ya que parece que siguen contando con ellos para elaborar más aventuras espaciales.



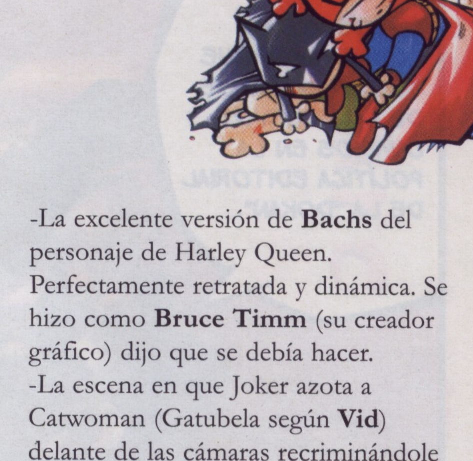


OPINIÓN

La historia provoca alguna risa pero depende mucho del humor de cada lector. Tiene un comienzo bastante bien construido y jocoso pero luego decae un poco. La cosa va mejorando para encarar el final. Podrían haber empleado 3 números y hubiera quedado más redondo. Pero sin duda, el gran atractivo de la obra es el dibujo de **Bachs**, que está al nivel que nos viene acostumbrando. Es capaz de recrear perfectamente esas caras totalmente imposibles y humorísticas con la Máscara y recrear muy bien todas aquellas locuras a las que Joker/Mask infringen a la ciudad de Gotham. El color es muy apropiado para una serie cuya premisa es hacer pasar un buen rato a los lectores. Quizás el mayor fallo que tiene es el entintado, que en ocasiones no está a la altura de este dibujante al que se le augura un gran futuro.

LO MEJOR

-La inclusión de la totalidad de las portadas a tamaño página, que aunque debería ser lo normal, últimamente hay editoriales que se "olvidan" de ponerlas.



-La excelente versión de **Bachs** del personaje de Harley Queen. Perfectamente retratada y dinámica. Se hizo como **Bruce Timm** (su creador gráfico) dijo que se debía hacer.
-La escena en que Joker azota a Catwoman (Gatubela según **Vid**) delante de las cámaras recriminándole sus fechorías.
-El color de **Dan McCaig**, que aprovecha el tono de la historia para emplear colores muy vivos y explosivos, sin necesidad de recurrir a espectaculares trucos del **Photoshop**.

LO PEOR

-El entintado del autor de origen coreano, **Howard M. Shum**, hace en ocasiones un flaco favor a los excelentes lápices de **Bachs**.
-Los precios "de amigo" a los que nos viene acostumbrando **Norma**; 750 ptas. por dos números de unas 22 páginas es un tanto excesivo, pero esto es como las lentejas, si te gustan las tomas o si no...
-La mano de la censura, teniendo que tapar el trasero de **Poison Ivy** en su primera aparición.

Pablo García López

redacción

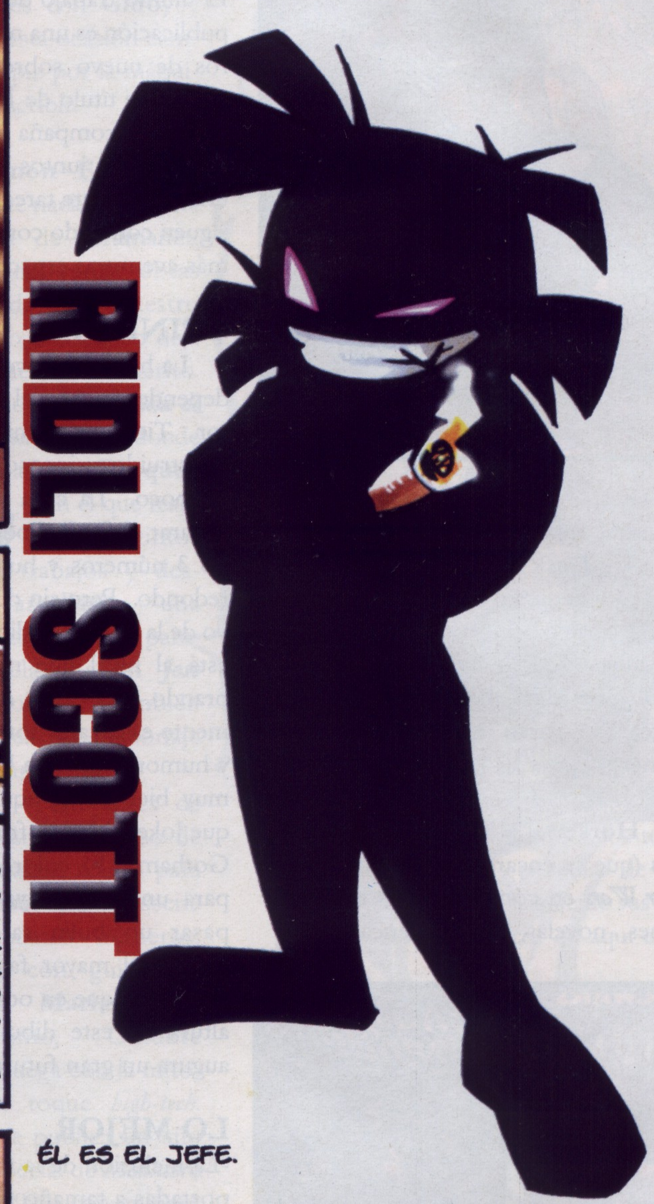
Por J.M. Ken Niimura







RIDLI SCOTT

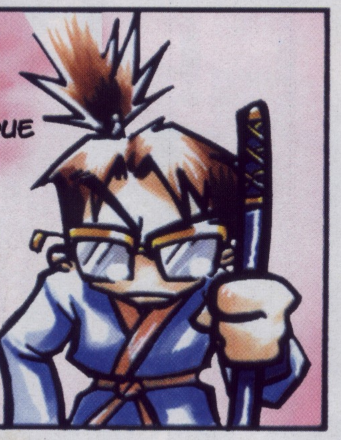


ÉL ES EL JEFE.

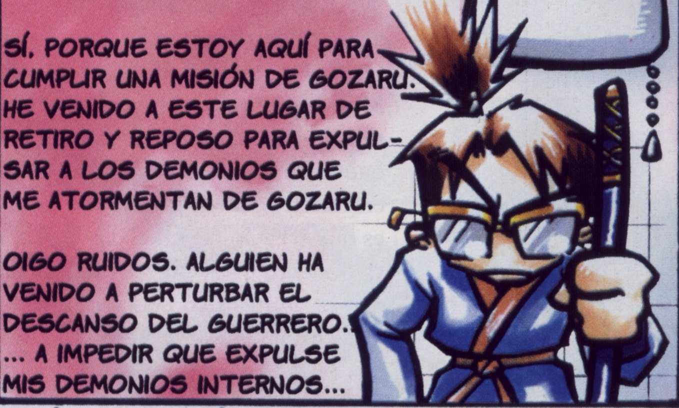
ESTAS PALABRAS, QUE EN OTRAS SITUACIONES NO DEBERÍAN TENER MAYOR TRASCENDENCIA, EN NUESTRA REDACCIÓN CAUSAN AUTÉNTICO PAVOR. EL JEFE, EL QUE TODO LO MANGONEA, EL QUE QUIERE LAS COSAS PARA "AYER MISMO", ESE SIMPÁTICO Y CORDIAL MIEMBRO DE LA REVISTA TIRANO Y CHAPUCERO COMO NO LO HA VISTO EL MUNDO DESDE LOS TIEMPOS DE BUSH QUE ES EL QUE MENOS TRABAJA Y MÁS COBRA DE TODOS... AH, SÍ, ES ÉL, EL JEFE... SU AUTÉNTICO NOMBRE ES ENRIQUE HERRANZ, PERO ACOSTUMBRA A ESCONDERSE TRAS LA MONSTRUOSA APARIENCIA DE RIDLI SCOTT, EL POPULAR PERSONAJE DE LA SAGA "FANJANTER". MUCHOS SOLÉIS PENSAR QUE AL NATURAL PUEDE SER MÁS GUAPO, PERO NO SABÉIS HASTA QUE PUNTO ESTÁIS METIENDO LA PATA...

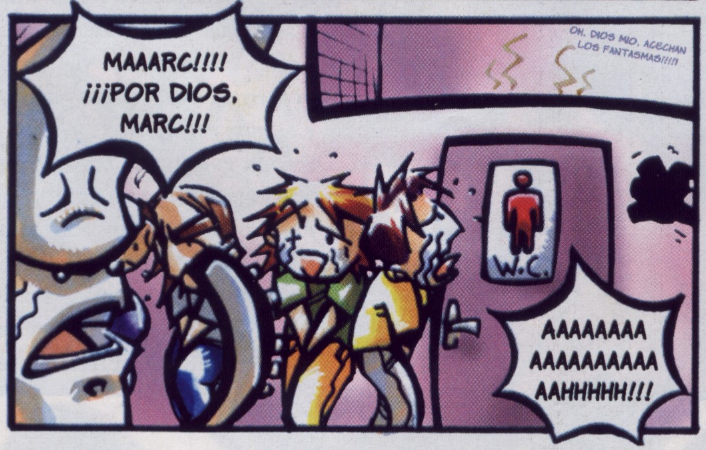
redacción

Por J.M. Ken Niimura









Marc Bernabé



DESDE QUE TUVO UNA SOBREDOSIS DE CAPÍTULOS DE "YAWARA", MARC COMENZÓ A HABLAR Y VESTIR COMO EL PERSONAJE QUE HA MARCADO SU VIDA: MUSASHI MIYAMOTO. FUE TAMBIÉN EN ESE MOMENTO QUE SE PROCLAMÓ A SI MISMO COMO "EL AZOTE DEL MANGA", DANDO COMIENZO A SUS DELIRIOS, DIGNOS DEL MEJOR DON QUIJOTE (VERSIÓN JAPONESA, OF COURSE), Y ENTRE DESVARÍO Y DESVARÍO, AUN JURA QUE VIAJARÁ A JAPÓN, QUE TRADUCIRÁ SERIES, EN FIN, QUE SE GANARÁ LA VIDA DE UNA FORMA HONRADA Y HONESTA. LOS QUE LE CONOCEMOS SABEMOS LO DIFÍCIL QUE LE RESULTARÁ REINSERTARSE EN LA SOCIEDAD DESPUÉS DE TANTOS HORRIBLES CRÍMENES COMO HA COMETIDO (DESTRUYÓ UN PAR DE "SHONEN JUMP" PENSANDO QUE ERAN GIGANTES), AUNQUE QUIZÁS LO QUE MÁS NOS ASUSTA ES LA REMOTA POSIBILIDAD DE QUE LO CONSIGA, SIEMPRE DISPUESTO A LUCHAR POR EL HONOR DE SU AMADA VERÓNICA DE L'AMETLLA.

dragon head

Imagínate que tus peores pesadillas se hacen realidad. Imagínate que eres enterrado vivo. Imagina que no estás solo.

Hace mucho, mucho tiempo, que no se publicaba en España un manga que diera miedo. Pero no estoy hablando de miedo tipo ***Scream***, ese miedo que provoca risa, aburrimiento o sueño por lo tópico de su argumento. Estoy hablando de ese miedo que todos llevamos dentro, el que te hace levantarte por las noches bañado en sudor, sabiendo que no vas a poder volver a dormir con tal de que las cosas de tus sueños no te atrapen de nuevo. Ese tipo de miedo que vive escondido en tu subconsciente acechando cualquier momento de debilidad de tu psique. El miedo real, que va mucho más allá del simple miedo a la muerte, porque dentro de ti sabes que hay cosas mucho peores que morir.

Minetaro Mochizuki, es un autor extraño, oscuro, que se adentra en ese territorio que nadie se atreve a explorar para no encontrarse con lo peor de sí mismo. *Dragon Head* promete ser eso y mucho más.



De manos de **Glenat** se publica por fin en España esta obra esperada ya por muchos, gracias a las excelentes recomendaciones de nuestro compañero **Marc Bernabé**, que además de su excelente labor como traductor, se está convirtiendo en un auténtico descubridor de talentos, y lo que es más importante, está consiguiendo que esos talentos lleguen aquí (¿pacto con el diablo? ¿ amistades con la mafia?).

El caso es que *Dragon Head* no va a dejar indiferente a nadie.

Cierto es que el autor no es un **Miguel Ángel** del pincel, y es que ni siquiera se acerca a los cánones a los que estamos acostumbrados por aquí en nuestra santa inopia, pero la verdad es que el estilo de dibujo de **Mochizuki** es perfecto para una historia opresiva y desgarradora, destinada únicamente a la tragedia, en la que el terror sale de dentro de los personajes. Unos personajes tan cotidianos y reales que hacen imposible no experimentar una fuerte empatía con ellos. Y es que ya lo dijo **Hitchcock** en su obra, *el terror de verdad es el que está entre nosotros*.

La historia es sencilla en un principio, un tren bala que lleva a un grupo de estudiantes japoneses de regreso a casa, descarrila y queda atrapado dentro de un túnel. Aquí empieza todo. Teru, el personaje principal, descubre que es el único superviviente de un tren sepulta-





do por las rocas, rodeado de los cadáveres de sus compañeros, sin posibilidades de supervivencia, sin ayuda y sin contacto con el exterior.

Sin embargo, si esto de por sí ya es lo bastante espeluznante para cualquiera, la cosa se complica cuando descubre que no es la única persona que ha sobrevivido. Sus compañeros serán una chiquilla herida (Ako Seto), y un personaje extraño, con un montón de traumas llamado Nobuo.

Vamos a complicar más la trama. Tres personas sin relación alguna entre sí, en un tren lleno de gente muerta, sepultados bajo una montaña, y cómo intenta superarlo cada uno de ellos, hasta que comienzan a volverse locos.

Si a todo eso le sumamos que el accidente ha sido provocado por una misteriosa fuerza exterior, de la que no pueden saber nada porque se encuentran incomunicados, tenemos una odisea para la cordura de nuestros protagonistas, en la que alguno de ellos perderá sino la razón, algo mucho peor.

El menú está servido, espero que no se os atragante.

Abayo!
Motormouth

OTAKU WEBS

La sección de este mes se llena de estrellas. Tratamos las páginas más importantes de los autores más destacados en el mundo del manga. Esperemos no dañar la sensibilidad de ningún lector no incluyendo su autor favorito. Simplemente recordad que no son todos los que están, ni están todos los que son. Desde Katsura hasta Akemi Takada pasando por Masamune Shirow, parece que todos estos autores, también compiten para ver quién tiene la mejor página web.

Masakazu Katsura Union

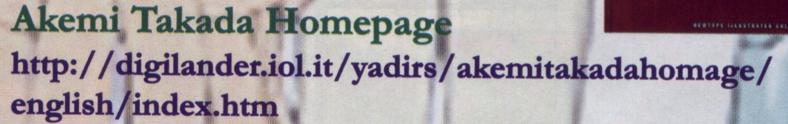
http://www.ipc-tokai.or.jp/~stom/

Empecemos con una página de ese fenómeno de fans llamado **Masakazu Katsura**. Esta dirección es una de las webs japonesas más completas sobre el autor y por supuesto donde las noticias referentes a éste son de lo más nuevas y candentes. Tiene además un foro de fans de **Katsura**, donde comentan los pormenores de la obra de **Katsura**, lo único malo es que es un foro en japonés...pero si escribís en inglés también os responderán...por lo menos a mí me han respondido.

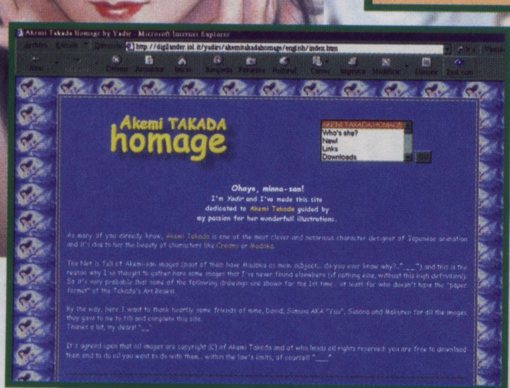


Akemi Takada Homepage

http://digilander.iol.it/yadirs/akemitakadahomage/english/index.htm



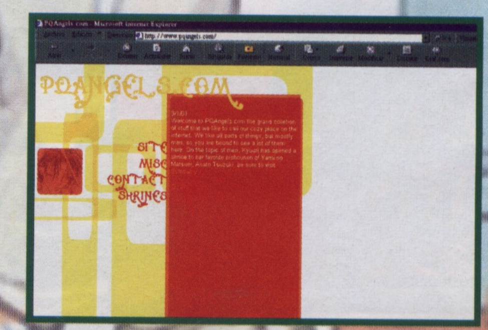
La mente creadora de KOR tiene centenares de páginas en la red, pero ésta es la más completa que he podido encontrar, donde no sólo podemos ver las obras que le han llevado al estrellato sino todo tipo de ilustraciones que ha ido realizando a lo largo de su extensa carrera como artista. A destacar las ilustraciones de Patlabor y sus inéditas de Gatchaman.

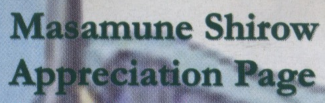


Naoko Takeuchi

http://www.pqangels.com/

La autora de *Sailor Moon* quizás sea la mangaka con mas páginas webs actualmente circulando en la red, y por ello puede permitirse tranquilamente crear una página exclusiva para cada una de sus series. Y este es el caso de *Pqangels*, una de sus últimas obras que ve plasmada en esta página sus mejores imágenes.





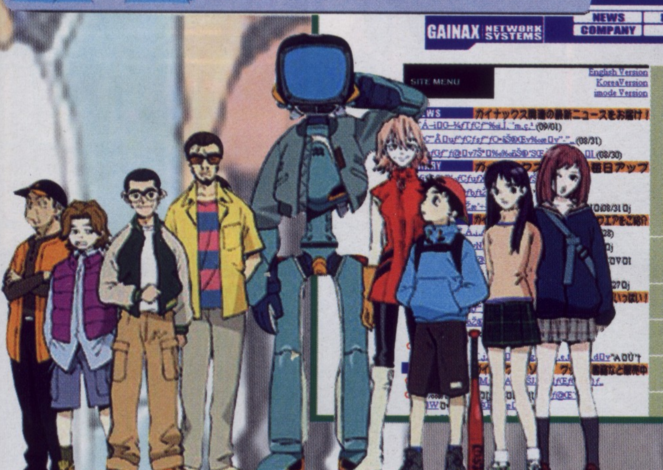
Masamune Shirow Appreciation Page

http://members.aol.com/mech73/shirow.html

Masamune Shirow no ha tenido nada que ver con el diseño de esta página, pero se nota que un gran fan de este maestro del manga sí que lo ha hecho. El diseño cuidado y con ciertos toques cyberpunk, son las constantes en una página que aunque no contiene muchísima cantidad de material, sirve para dar una pequeña muestra de todas y cada una de las obras de **Shirow**. No sólo incluye sus mangas publicados por **Sheishinsha** sino que también hablan de la mayoría de sus Art Books.











Gainax Network

http://www.gainax.co.jp/

Gainax, como no podía ser de otro modo, tiene su propia página web en la que informa a sus fans sobre ofertas en sus productos, futuros lanzamientos e incluso habla de proyectos en proceso de creación.

La página está en japonés, pero no por ello mantiene el desorden típico de las webs niponas, todas las secciones de ésta están bien ordenadas y son fácilmente reconocibles. Ya sabéis, si lo que queréis es información y noticias candentes sobre las obras de **Gainax** ésta será vuestra página favorita.

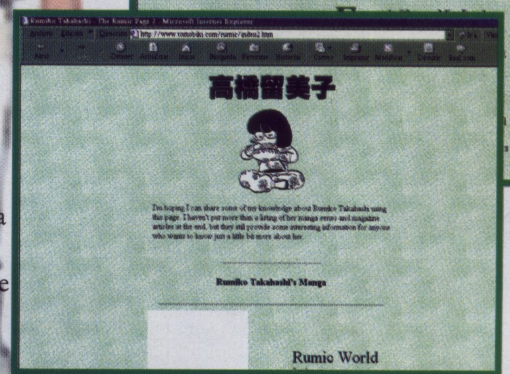


Rumiko Takahashi "The Rumic Page"

http://www.tomobiki.com/rumic/

La página de **Rumiko** es una de las más completas sobre la autora, aunque no se habla con demasiada extensión de sus obras. Quizás no es muy extensa a la hora de comentar cada una de las series que ha creado **Rumiko** a lo largo de los años, pero se aseguran de mencionarlas todas y cada una.

Lo más destacado de esta web es la larguísima biografía que se dedica a la famosa autora de ***Ranma ½***. Realmente conocen la vida de **Rumiko** al dedillo...no se dejan ningún detalle...merece la pena verlo.

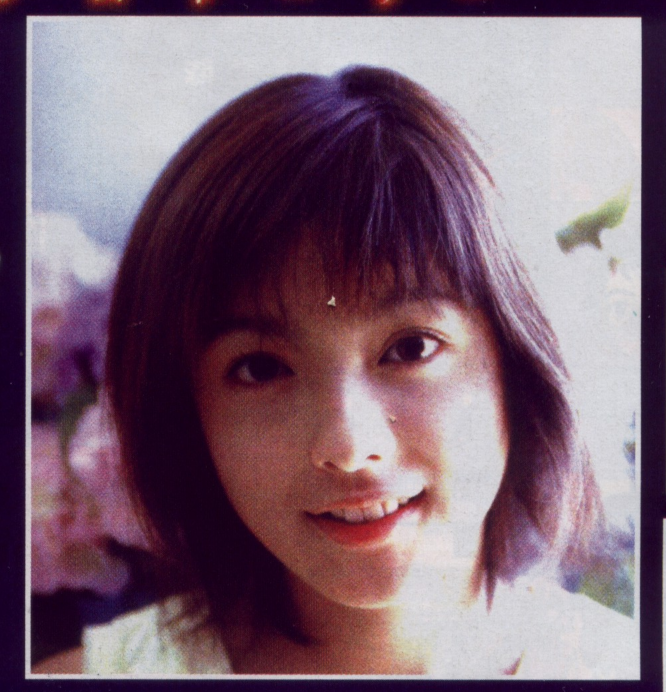








Love Story







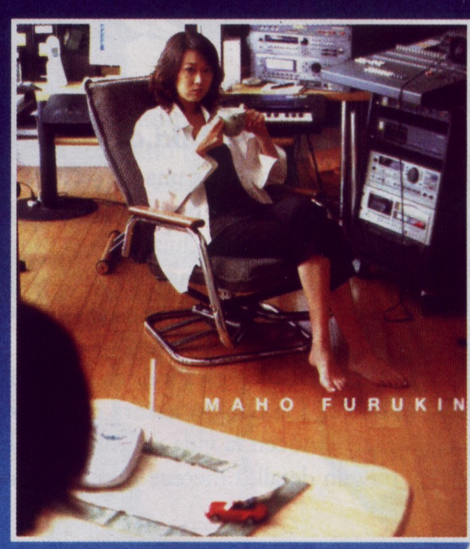


La casa **Enix** no para de sorprendernos, si bien hace unos meses nos quedábamos flipados con *Murder in the Eurasia Express* para PSX, esta vez le toca el turno a su hermana mayor, Playstation 2. Una nueva aventura repleta de vídeos llenos de chicas japonesas muy guapas. En esta ocasión hablamos de Love Story, una especie de los ya míticos Tokimekis de **Konami**, donde tú eres el protagonista y debes de ligotear con las chicas que se te van apareciendo en el juego.

La acción se desarrolla en nuestros días y eres un fotógrafo de moda, y tu misión es conseguir el mejor reportaje fotográfico con las mejores chicas. El mayor problema es que todas tus fabulosas modelos son extremadamente guapas y corres el "peligro" de enamorarte de alguna de ellas, ya que para conseguir mayor naturalidad en tu obra has de intimar un poco con ellas. Así vemos como el tiempo se nos hecha encima y la imposibilidad de realizar nuestro trabajo cuando las chicas van cayendo a nuestros pies y los celos, las jugarretas se multiplican a nuestro alrededor.

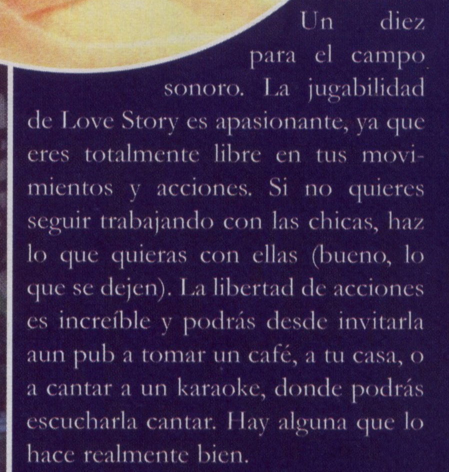


En el aspecto visual podemos ver un clásico juego de videos donde nuestros oídos son los principales protagonistas. Sí, sí, digo oídos y no ojos, ya que serán las pistas de las chicas las que nos hagan ejercer bien nuestro trabajo. Sin embargo y muy a pesar nuestro deberemos de pensar mucho y



no dejarnos llevar por la belleza de las chicas, desde aquí os recomiendo que juguéis sin fijaros demasiado en ellas ya que, como os gusten las japonesitas, lo lleváis claros si queréis centraros.

La digitalización de las voces es absolutamente perfecta, nítida y clara. Y la musiquilla que se escucha a lo largo de la aventura no desentona para nada con la acción, de tal forma que podemos escuchar temas romanticones en ciertas escenas y otros la mar de movidillos, por ejemplo en la sala de karaoke. Un diez para el campo sonoro. La jugabilidad de Love Story es apasionante, ya que eres totalmente libre en tus movimientos y acciones. Si no quieres seguir trabajando con las chicas, haz lo que quieras con ellas (bueno, lo que se dejen). La libertad de acciones es increíble y podrás desde invitarla aun pub a tomar un café, a tu casa, o a cantar a un karaoke, donde podrás escucharla cantar. Hay alguna que lo hace realmente bien.



Por supuesto, y como en la vida real, deberemos de tener en cuenta los sentimientos de las chicas y, como en todos estos juegos, existe un medidor de simpatía con la chica en cuestión, muy del estilo al aparecido en *Love Hina* de **Dreamcast** (¿alguien ha jugado?), y ojo con no mirarlo constantemente ya que como les calientes mucho las narices te pueden dejar plantado, incluso cuando tu creías que lo estabas haciendo muy pero que muy bien.

Sobra decir que el dominio del japonés para disfrutar plenamente de Love Story debe ser excelente y aún así conseguir terminar el juego con nuestro trabajo correctamente acabado y de buen rollo con todas las modelos es tarea hercúlea. Si no os defendéis en el lenguaje del sol naciente, mejor olvidaros de esta magnífica aventura, ya que perderéis el tiempo viendo siempre a la misma chica y sin saber que hacer. Una pena...cierto es.

Ya concluyendo diremos que Love Story es una magnífica historia que recoge fielmente lo que podría ser el mundo de la moda en Japón. Sus engaños, descaros, compras, envidias y por supuesto romances. Si podéis y como digo sabéis hablar y entender el japonés haceros con estos dos compactos que harán las delicias de los más sibaritas de Playstation 2.

Alberto Díez
"GuiLe"



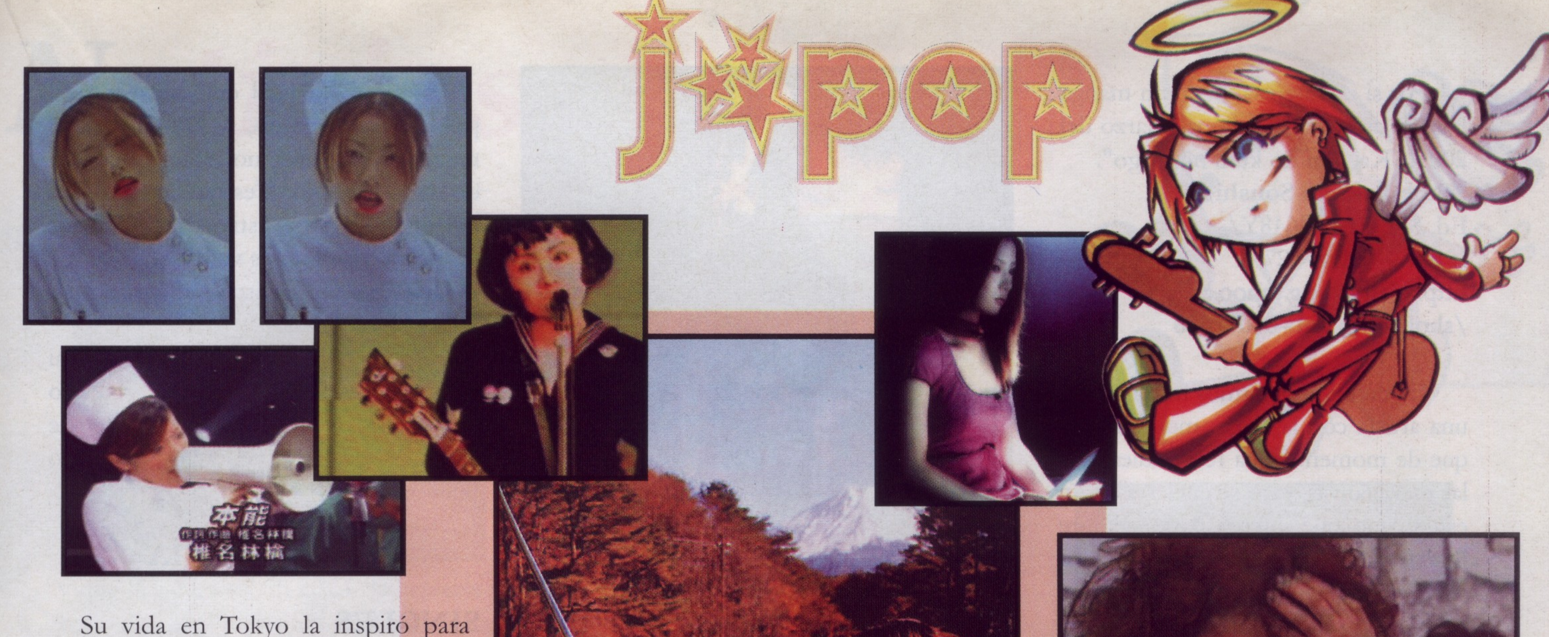
Shiina Ringo

Hola, este mes os hablaré de una cantante que ha creado un estilo propio en el apartado musical de Japón.

Aunque sea un estilo diferente, es una mezcla de referencias musicales que ha adaptado a su manera, tampoco es una innovación extraordinaria, pero no deja de ser un camino diferente trazado por esta chica, el cual ha sido seguido por algunas más que se han subido al carro visto el éxito conseguido. Estamos hablando de **Shiina Ringo**.

Apodada **Ringo**, por algo relacionado con las manzanas (de pequeña se ponía roja como una manzana con facilidad...), y de nombre real llamada **Shiina Yumiko**, nació en Saitama el 25-11-1978, pero poco después de nacer se trasladó a Fukuoka donde creció y se formó. Desde joven estuvo en contacto con la música, estudiando piano y ballet clásico, también estuvo haciendo teatro, pero pronto empezó a formar parte de grupos, con 16 años ya estuvo tocando la batería en varios grupos de Fukuoka, aunque enseguida decidió pasar a ser cantante. Con uno de estos grupos, durante el 95 y 96, ya empezó a recibir premios en festivales. A los 17 años deja la escuela y en 1997 decide irse a Londres para independizarse, pero sólo estuvo dos meses, ya que vuelve a Japón para irse a vivir a Tokyo. Durante su época en Fukuoka y en Londres, recibió muchas influencias que la ayudaron a formarse, (**Janice Ian**, **The Peanuts**) y como hacía tiempo que ya escribía temas, tuvo enseguida ideas que la ayudaron a encaminar su carrera en solitario. Debutó como profesional el 27-5-1998 con el single "Koufukuron". A partir de ese momento empezó a moverse, a organizar pequeños conciertos, eventos y colaboraciones con otros grupos (como Asai Kenichi de "Blankey Jet City") para promocionarse, apariciones en público, y con la edición de varios singles y al producir temas para varias idols con renombre en el panorama (Hirosue Ryoko, Tomosaka Rie), se empieza a descubrir el talento de **Shiina Ringo**.

Normalmente escribe las letras de sus canciones, y a la hora de componer es ayudada por **Kameda**, que siempre le aconseja a la hora de ajustar la música de un tema.



Su vida en Tokyo la inspiró para escribir varios temas que hacen referencias a varios barrios donde ella solía invertir el tiempo de ocio que tenía cuando trabajó en una tienda de discos en Ueno.

A partir de 1999, y con la aparición del álbum “Muzai Moratorium”, que llegó al 2º. lugar en el ranking de *Oricon*, la fama de esta chica empezó a ser considerable, y a partir de ahí, cada trabajo que hacía era un éxito seguro.

El estilo de música que domina es el pop-rock (tirando a rock), aunque hay muchas variantes musicales en cada tema, y gracias a su voz autoritaria, con tonos dulces y apacibles contrastados con matices desgarrados y agresivos, (y esa “rr”que pocos japoneses pronuncian) hace que sea imprevisible y diferente a cualquier voz.

También es hábil en varios instrumentos, piano, harmónica, violín, guitarra...y eso hace que la música de sus temas siempre tenga su sello personal, aunque no duda en pedir colaboraciones si cree que es necesario. Le gusta bastante hacer eventos en tiendas, conciertos en Festivales y en pequeñas salas; a veces toca temas que no ha editado, sólo para los fans.

Su imagen en los videoclips también es importante para ella, varía mucho dependiendo del tema y combina la dulzura con la agresividad. Ya sea como enfermera provocadora, con la imagen tradicional con kimono, como dando la apariencia de una loca histérica, o la de una escolar paranoica y descarada.

En noviembre del 2000 se casó embarazada con **Yayoshi Junji** (32 años), el guitarra de “Gyakutai Glycogen”, grupo que la acompaña en las giras para tocar sus temas. Y el 12 de julio de este año tuvo el esperado hijo.









Por si os interesa, tiene un manga basado en su vida, salió en marzo del 2001, "Kagami no kuni no ringo".
Autor: **Sakurai Soushi**/
Ed. Soumasha/648Y/
ISBN 4-88388-127-X
http://shopping.yahoo.co.jp/shop?d=jb&id=07077628

En definitiva, estamos hablando de una artista con las ideas muy claras, y que de momento está respondiendo a las expectativas, y no se encierra en un estilo, sino que intenta darle siempre toques diferentes. Esto hace que sea variado y ameno para escuchar, y que, como siempre, este fenómeno se ve aumentado gracias a la imagen ofrecida a través de los medios visuales.



Aunque sea fácil que entre más al público masculino, también tiene muchas seguidoras, no estamos hablando de la típica idol, es que gracias a su personalidad y a su estilo, es seguida por un público de lo más variado...

Os dejo con la discografía y nos leemos en otra ocasión.

Bai bai
Pako

(Con la inestimable ayuda de Takuya en documentación y visto bueno)

DISCOGRAFÍA

SINGLES
98.05.27 [S] Koufukuron
98.09.09 [M] Kabukichou no Joou
99.01.20 [M] Koko de Kisu shite.
99.10.27 [M] Koufukuron
99.10.27 [M] Honnou
00.01.26 [M] Tsumi to Batsu
00.01.26 [M] Gibusu
01.03.xx [M] mayonaka wa junketsu

ÁLBUMS
99.02.04 [A] Muzai Moratorium
00.03.31 [A] Shouso Strip

RECOPILATORIO
00.09.13 [X] Zecchoshuu

VÍDEO
99.11.10 [V] Seiteki Healing (1)
00.08.30 [V] Seiteki Healing (2)

ПРЕСТУП И НАКАЗАН

椎名林檎 罪と罰 ギブス

椎名林檎 実演ツアー 〜下剋上エクスタシー〜
4月17日(月)栃木県総合文化センター
4月20日(木)石川厚生年金会館
4月24日(月)新潟県民会館
4月26日(水)NHKホール
4月28日(金)渋谷公会堂
5月13日(土)広島郵便貯金ホール
5月15日(月)鹿児島市民文化ホール第1
5月18日(木)長崎ブリックホール
5月22日(月)高松市民会館
5月24日(水)大阪厚生年金会館大ホール
5月27日(土)仙台サンプラザホール
5月31日(水)福岡サンパレス
6月2日(金)名古屋市公会堂
6月5日(月)北海道厚生年金会館
6月7日(水)盛岡市民文化ホール
TOTAL INFO. SOGO 03 3405 9999



Noticias J-POP

#La banda **Mr Children** actualmente inmersa en su Tour "POP Saurus" que dió comienzo el 14 de julio

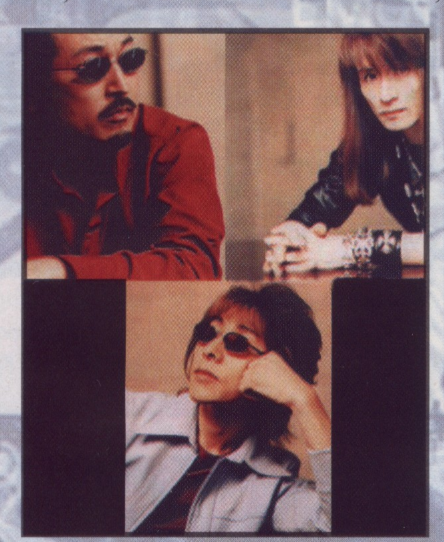


y que llegará a su fin el 24 de septiembre, editó su Nuevo Single Yasahii Uta el 22 de agosto.

Igualmente el vídeo Mr Children Concert Tour Q 2000-2001 vio la luz ese mismo día en formato VHS y DVD

#El Nuevo Single de la ya veterana-banda "The Alfee" salió el 22 de agosto y lleva como título Juliet.

El grupo fue formado el 25 de agosto de 1974 por tres compañeros de clase, "**Toshihiko Takamizawa**",



"**Kohnosuke Sakazaki**" y "**Masaru Sakurai**", Y aún hoy se mantienen activos; el 27 de septiembre actuarán en el "Royal Albert Hall" de Londres, tras finalizar las celebraciones del 20th aniversario de la creación del grupo en el "Saitama Super Arena" de Japón.

#Kaori Mochida cantante de *Every Little Thing* ha sorprendido a todos sus fans durante la celebración del último concierto del Concert Tour 2001 demostrando durante la interpretación



Kaori Mochida

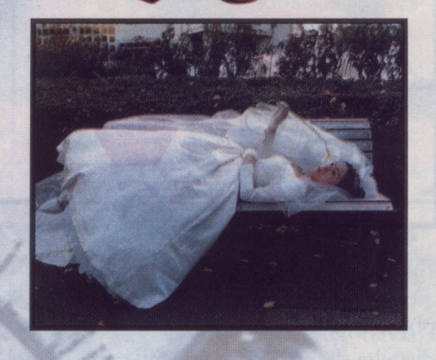
de la canción *Sweetholic Girl* su habilidad en el manejo de la guitarra eléctrica.

#El 22 de agosto "**Dir en Grey**" editó el "Remix Album" llamado KAI , que tiene 13 pistas con algunas canciones de sus últimos trabajos, como "Ain´t Afraid to Die", "Macabre", etc, en Versión MIX.

Igualmente tras este Cd, el grupo editará el 12 de septiembre su nuevo Maxi-Single, "Filth".

#El nuevo Single de **Namie Amuro** que se editó el 8 de agosto, está compuesto por cinco canciones. Entre las que encontramos el tema que da nombre a su nuevo trabajo *Say the World* y *Let´s no Fight* además de sus correspondientes versiones instrumentales.

#Shiina Ringo popular cantante y compositora, ha sido madre por primera vez, al dar a luz a un bebe (no han facilitado el sexo) el pasado 15 de julio,



el padre, **Yayoshi Junji** (con el cual contrajo matrimonio en noviembre), es guitarrista de la banda que acompaña a **Shiina** en sus actuaciones.



#Yuki Koyanagi que inició su segundo Tour My All...en el Nagoya´s Rainbow Hall, finalizará su recorrido por 21 ciudades, celebrando 35 conciertos en total, en Okinawa.

Igualmente la cantante ha afirmado que su próximo Single estará producido por un productor de nacionalidad no japonesa.



#El Museo en Memoria de **Hide**, el popular y ya mítico guitarrista de la disuelta banda *X-Japan* fallecido en el año 98 a la edad de 33 años, acaba de cumplir (este pasado mes día 21) un año desde su inauguración.

Matsumoto Yuushi hermano de **Hide**, afirmó encontrarse emocionado y encantado al comprobar que la gente no ha olvidado aún grupos, como el conocido *Glay, y* han mandado también sus mensajes en felicitación por su aniversario al museo de **Hide**.



#**Ryuichi Kawamura** ha editado su nuevo maxi-Single llamado Julia el 22 de agosto. Este nuevo CD compuesto por cinco canciones, se convierte en el trabajo número diez en solitario del popular cantante de la ya desaparecida banda *Luna Sea*.



#Las componentes de la exitosa y ya disuelta banda, "*Speed*", se han vuelto ha reunir para hacer un concierto y conseguir dinero para los afectados por el terremoto ocurrido en Osaka. El concierto tuvo actuaciones de cada una de sus componentes por separado, incluyendo la participación de **Hitoe**, que vino directamente de New York donde perfeciona sus técnicas de baile, para finalizar con todas sobre el escenario interpretando los clásicos de la banda.

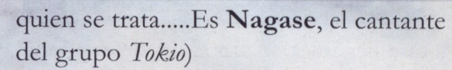


#El 1 de agosto salió el nuevo álbum del desaparecido grupo *Raphael*, se trata de un trabajo recopilatorio que recoge 15 de los singles de la banda de una manera cronólogica (como ya ocurrió con el álbum en memoria de "**Kazuki**", **Fumetsubana**).

Abarcando desde el "White Love Story" hasta el "Fumetsuka" pasando por otros como "Promise" etc..



#En una presentación, celebrada en Tokyo, de una de las numerosas Campañas Publicitarias para las que **Ayumi Hamasaki** "presta" su imagen, los periodistas allí congregados le preguntaron si el anillo de plata que lucía en un dedo de su mano izquierda era un regalo de alguna persona especial, a lo que la "Idol" contestó ruborizada "Sí, *eeh...es embarazoso*"confirmando posteriormente que era un regalo de su novio, sin decir en ningún momento de quién se trata. (Nota de Pako: Ya se sabe de



quien se trata.....Es **Nagase**, el cantante del grupo *Tokio*)

Otomo

http://www.iespana.es/ryuujin





A la hora de escribir esto, he estado echando cálculos, y si las cuentas no me fallan, esta revista saldrá más o menos cercana al Salón del Manga de Barcelona, uno de los dos eventos donde se puede estudiar la situación del mundillo "in situ". Espero que sea buena.

De igual modo, será entonces cuando muchos de nosotros nos encontremos en persona otra vez, puesto que las comunicaciones te permiten tener amigos de muy lejos, pero eso no quiere decir que en ocasiones no esté del todo mal verse en persona. Espero estar allí, al igual que espero que muchos de vosotros lo estéis. De momento, lo único que os puedo adelantar es que por parte de la organización del Salón, puede que aparezca **Go Nagai** como invitado honorífico del Salón (sólo es un rumor, pero quién sabe...). Eso sí, por nuestra parte, podéis estar seguros que tendréis alguna sorpresa que otra, o por lo menos ese es el ambiente que se respira en la redacción. Esperamos que os guste.



Por último, no sé si os importará, pero www.andresg.com ha sido renovada después de un par de meses dando problemas. De todos modos, los que queráis escribir, ya sabéis que desde allí podéis hacerlo. Gracias!

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com

ANGÉLICA DELLOVO (VENEZUELA)

Te prometo que tus dos cartas llegaron a la par a mi mesa de la redacción. Lo digo porque hoy mismo ha sido cuando he visto tus cartas y he decidido ponerte la primera, teniendo en cuenta que tu primera carta viene fechada en febrero de este año!!

Además, cuando son buenas noticias lo que hay que contar, es mucho más fácil contar las cosas: siempre, las noticias que hemos estado recibiendo, por lo general, desde Sudamérica, han sido decepcionantes, puesto que en ocasiones se hace realmente difícil encontrar material (ya sea manga o anime) en dichos países. Bueno, pues los venezolanos están de enhorabuena, porque ha aparecido un canal llamado **Televen**, cuyo *eslogan* es de lo más descriptivo ("animados japoneses, arte de pocos, privilegio de muchos. Televen, el canal de los animados japoneses") y no lo dicen por decir, puesto que en su programación cuentan con una gran cantidad de títulos, tanto clásicos como actuales.

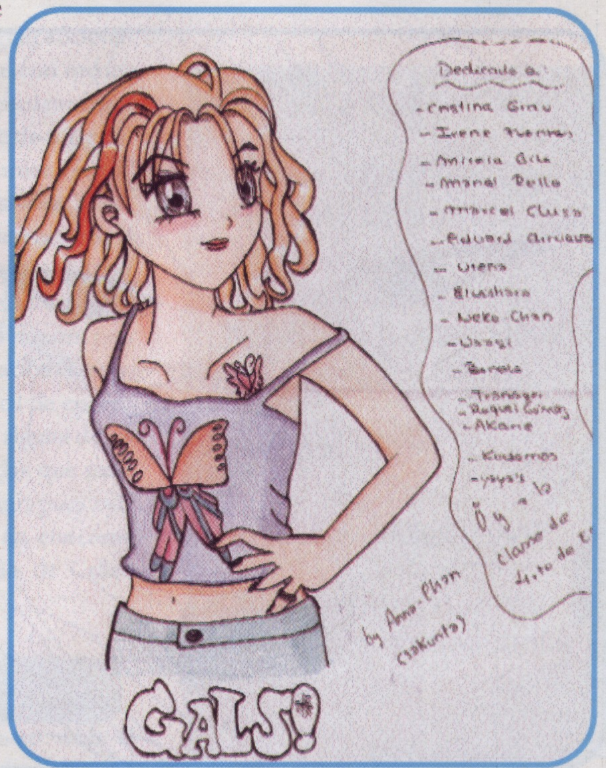
Por otro lado, Angélica nos pregunta por medios de encontrar determinado material que ella no puede localizar allí. Si te soy sincero, no puedo ayudarte, porque decirte una tienda española con servicio por correo sería injusto. Eso sí, aprovechando que pides que te publiquemos tu dirección (en tu segunda carta), pregunta por direcciones de tiendas de por aquí y todo solucionado (ok?).

RAFAEL CORTES (VALENCIA)

Bueno... no nos escribe exactamente desde Valencia, más bien desde Cheste. De todos modos, espero que nadie se moleste si en lugar de poner su pueblo/ciudad pongo la provincia, puesto que me lo piden así (unos caracteres concretos para el nombre y la localidad). No es que Rafa se haya quejado, todo lo contrario, pero prefiero decirlo antes de recibir una carta en la que alguien se haya molestado. Bueno, ahí queda eso.

Más que nada, quiero informar a Rafael (que ya escribió hace un tiempo), que ha llegado a redacción aquel juego de *tradings* que ofrecías. Peeero, todavía no lo he visto. Sé que alguien se lo ha quedado y esto ya es personal!! (roarg). No, en serio, que ya han llegado, muchas gracias no hacía falta. Espero que tú también hayas tenido un buen verano.

ANNA CHAN



Mª CARMEN VICENTE (MADRID)

"¿Tenéis vacaciones en la redacción?" nos pregunta tan alegremente esta chica. Encima con recochineo... bueno, si te soy sincero, algo de vacaciones sí tenemos, pero eso no quiere decir que unas cuantas horas al mes tengamos que trabajar por obligación. De todos modos, no nos podemos quejar demasiado (más que nada, porque si lo hacemos, y nos oye el jefe, no quiero ni imaginar lo que podría ocurrir...). Sobre tus peticiones de lectura, sólo puedes resarcirte de una de ellas, porque por el momento no ha sido publicado manga alguno de ***Escaflowne*** (en España, claro está). Por otro lado, de ***Card Captor Sakura*** sí puedes encontrar en cualquier librería especializada de Madrid.

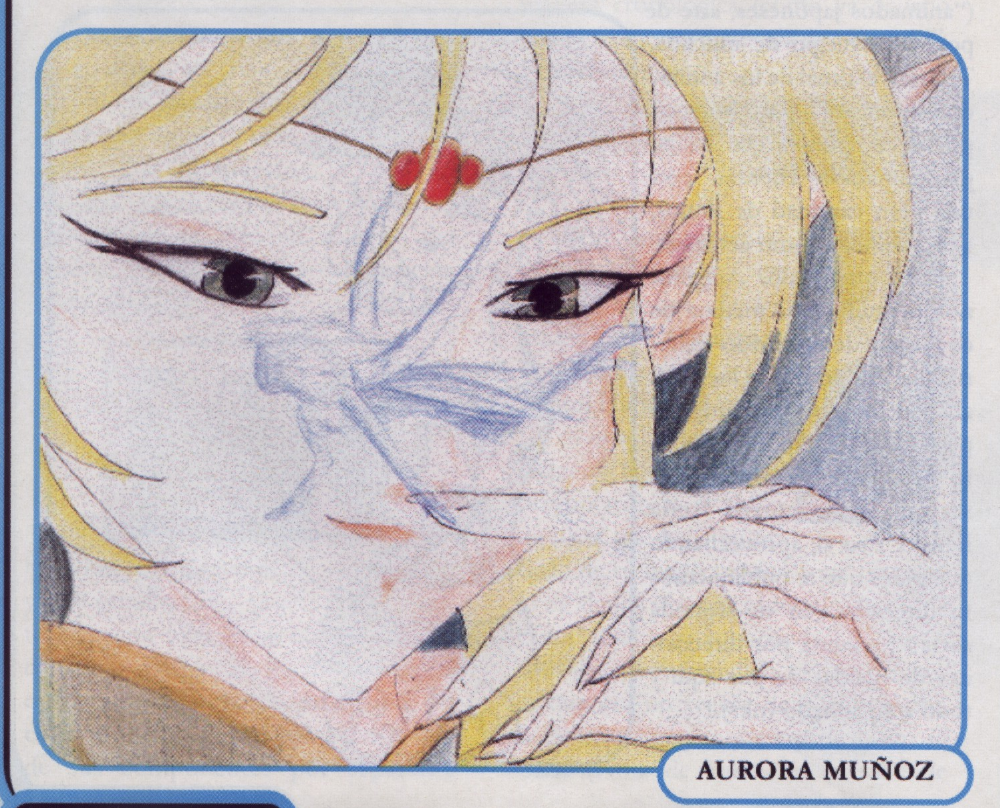
¿¿Quieres que te haga una crítica de ***Lain*** o ***Key the metal Idol***?? Me parece que no has escogido al más imparcial... Sobre Key poco te puedo decir porque es poco lo que he visto, pero no tiene del todo mala pinta -hombre quizás según van pasando los episodios se hace un poco monótono y en ocasiones cuesta encariñarse de la protagonista-... pero no está mal. Sobre Lain... mejor ni lo comento. Sencillamente te digo que a mi no me ha gustado (para mi gusto es demasiado lenta y carente de argumento)... pero ya te digo, para criticar, seguramente no soy el más indicado.

Tu dirección la pongo en el Otaku Adress (por cierto, muy gracioso el dibujo!).

KAORI BARRANTES (BARCELONA)

Nos escribe una carta-desahogo, donde cuenta lo que le ha pasado con un grupo de amigos que han cambiado su modo de tratarla después de enterarse que le gustaba el manga o las "chinadas". Dice que la han tratado de "bicho raro", "extraño" o incluso "original".

Voy a intentar explicaros una serie de cosas sobre el mundo; no sé cuántos años tiene Kaori, pero por lo que dices en tu carta debes de rondar los 16-17 (por aquello de que estudias en el instituto...). Bueno, pues imagínate a alguien con unos cuantos años más que tenga la misma afición que tú. Si tu crees que igual debes considerarte como "diferente", tú misma, pero creo que te equivocas. ¿Acaso podéis llegar a pensar que somos una especie de subsociedad paralela a la existente? No lo creo, cada uno tiene sus gustos, y no se puede calificar a nadie por ellos. Puede ser posible que se pueda hacer un juicio precipitado a partir de todas las noticias que han ido rondando por los medios, pero eso no justifica que según te vayan conociendo, se den cuenta que tú eres algo más que una aficionada al manganime. Claro está, siempre hay que tener en cuanta que no por ser amigo tuyo tienes que tener los mismos gustos, y no es bueno verlo desde la postura de un "nosotros contra ellos" porque en realidad somos los mismos con gustos similares en parte y distintos en el resto. No quiero decir con esto "nosotros tenemos la razón, que nos entiendan ellos" sino más bien sería un "No te encierres en ti mismo y busca también en los demás". Vale?



AURORA MUÑOZ

ÁLVARO (GRANADA)

No sé tu apellido, pero la dirección sí. Por eso,... te llamaremosss,... Álvaro Yoshihuro,... por ponerte un apellido más que nada. Bueno, dejémonos de chorradas y vamos a centrarnos. Álvaro trabaja pintando automóviles, graffiti y similares, y nos escribe haciendo un par de comentarios sobre la revista que merecen realmente la pena. Lo primero que nos pide es que volvamos a incluir la sección de Bandas Sonoras en nuestra revista. No sé si realmente vaya a dejar de publicarse, pero te voy a dar un motivo por el que es bastante difícil escribir sobre una banda sonora. Un CD de música es muy fácil de reseñar: dices el autor, la serie en la que se incluye dicha música y puedes atreverte a decir -tal y como indicas en tu carta- que éste u otro CD de la serie es en el que mejor se puede escuchar ciertas canciones de la serie. Peeero, más allá de eso es pura especulación, puesto que en la mayoría de las ocasiones lo que te encuentras es una banda de la que no conoces más trabajos con los que comparar, ni tampoco puedes hacer



LIDIA SÁNCHEZ

una comparación excesivamente ingeniosa puesto que -no nos engañemos- más o menos pegadizas, son en muchas ocasiones acompañamiento de una animación y por sí mismas pierden cierto valor. Evitar caer en un mero "me gusta/no me gusta" es difícil, y en ocasiones el artículo termina y no has logrado plasmar en absoluto nada tangible...

No sé si me he explicado bien, pero quiero que os deis cuenta que en ocasiones escribir sobre un CD -o incluso sobre un libro de ilustraciones- es más difícil de lo que parece, y no a todo el mundo le gusta un artículo donde se exponga una opinión personal, cuando son muchos los datos que llegan a la redacción.

Sobre la sección de Otakus arond the World, fue pensada así. Precisamente se pensó en contraponer la idea de un manga de autor nipón a otra obra que bien podría ser de un americano. Si no comentamos autores como **Azpiri**, **Marini** y compañía es porque no se ha dado el caso (aunque yo a autores como **Azpiri** los incluiría más en "No sólo de manga vive el otaku"), pero no es mala idea. Buena sugerencia.

Sobre lo de los concursos. Bueno... puedo comentarlo, pero es difícil hacer cosas de ese estilo porque al proponer algo, la respuesta suele ser bastante dilatada en el tiempo, y ello dificultaría el poner un tiempo o un premio a corto plazo. De todos modos no lo voy a descartar del todo. (Por cierto, sigue en pie lo del concurso de Fan Fics, ya sabéis que las bases están en mi página). Bueno, tu dirección está en el Otaku Adress (y por cierto, dibujas francamente bien, y gracias por el dibujo -aunque no creo que te importe que ponga el de la chica Hawaiana en mi carpeta...-).

AURORA MUÑOZ (MADRID)

Aurora es una gran aficionada a una de las series que con menos publicado/editado ha logrado encontrar a una cantidad nada desdeñable de seguidores de una fidelidad ejemplar. Estoy hablando de *Record of the Loddos War*. Sobre los OVA que me preguntas desconozco si realmente existen, pero lo que sí sé es que existe gran cantidad de material de dicha serie que difícilmente llegará a nuestro país si no es por medio de importación directa. Eso sí, la BSO no es tan difícil de encontrar, sólo tienes que mirar en alguna de las múltiples tiendas especializadas que existen en tu ciudad. ¿dónde están?, pues oye, no te puedo decir ninguna en concreto, pero sé que por las cercanías de Callao puedes encontrar varias.

FAX DESDE VALENCIA

Si en la carta de Álvaro no sabía el apellido... en este caso no sé ni el nombre... ni tan siquiera la ciudad (la provincia es de Valencia por el prefijo telefónico). Nos pide la edición de series y traducción de las mismas. Creo que ya lo he dicho antes, pero no me importa volver a explicarlo. No somos una editorial, por lo que no vendemos las series que comentamos, por lo que para hacer dichos pedidos debes dirigirte a la editorial o a una tienda especializada en comics.

CAROLINA MORALES (VALENCIA)

Nos pide que publiquemos sus dibujos, y de paso que hagamos una mínima crítica de cómo lo hace. No sé si tu dibujo saldrá publicado, pero sí debo recordarte que es mejor mandar dibujos en color. De todos modos, lo que sí puedo hacer es criticar brevemente tu dibujo: lo haces muy bien, especialmente los gestos faciales destacan, así como el diseño de los personajes. De hecho, si he de encontrar algo que criticar, he de fijarme bastante y decirte que cuides más las manos, o que intentes hacer el trazo más simple.

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

ANGÉLICA DELLOVO

Sctor UD-4 n311 Uva de Playa Pto. Cabello/ Edo Carabobo (República Bolivariana de Venezuela) tiene una dirección muy larga, pero promete contestar a cualquiera que se atreva a escribir algo más después de su dirección.

Mª CARMEN VICENTE

C/ Pozo de las nieves nº1 esc: drcha. 1ºD, Torrejón de Ardoz 28850 (Madrid).
Con 17 años le gusta el manga en general y los juegos de rol, así como las bandas sonoras de las series de anime.

VÍCTOR

C/ Cardenal Parrado nº3 2ºb2 CP:18013 Granada.
Tiene 18 años y dice que no tiene preferencias sobre ningún manga en particular. Ah!, y promete contestar.

SARA PÉREZ ÁVILA

C/ Benito Pérez Armas nº33 4ºD 38007 S/C de Tenerife, Tenerife (I. Canarias).
Nos pide que volvamos a publicar su dirección porque la que pusimos hace un tiempo no era correcta (lo siento, mea culpa!).

ÁLVARO PUENTE DÍAZ

C/Conde Rodríguez san pedro 46 2ºf 28053 Madrid
o a zakkan99@hotmail.com, le gustaría conocer a gente aficionada al manga que tenga una edad de 12 a 20 años.

CHRISTIAN DE MIGUEL CRUZ

P/Ampordá 6 1º1ª Cerdanyola del Vallès 08290 BCN
Me gustan demasiados mangas (menos el YAOI y el Hentai no mata), pero mis favoritos són:R.K., Slayers, N.G.Evangelion y los de Clamp.

AURORA MUÑOZ

JHONNY BLAZE

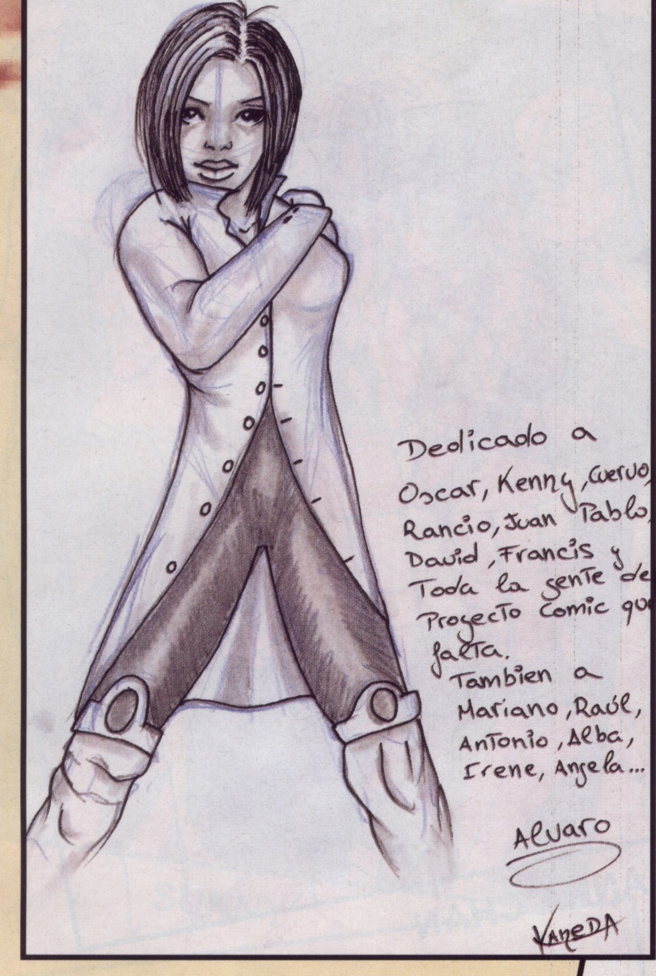
Un chico de mexico que desea cartease via email con todo tipo de gente, si quereis escribirle hacedlo a : johnyblaze2099@hotmail.com

Bueno, pues esto es todo por este mes. Gracias a todos los que habéis escrito y hasta el mes que viene!!

www.andresg.com



Art Gallery



ÁLVARO





ANGÉLICA DELLOVO

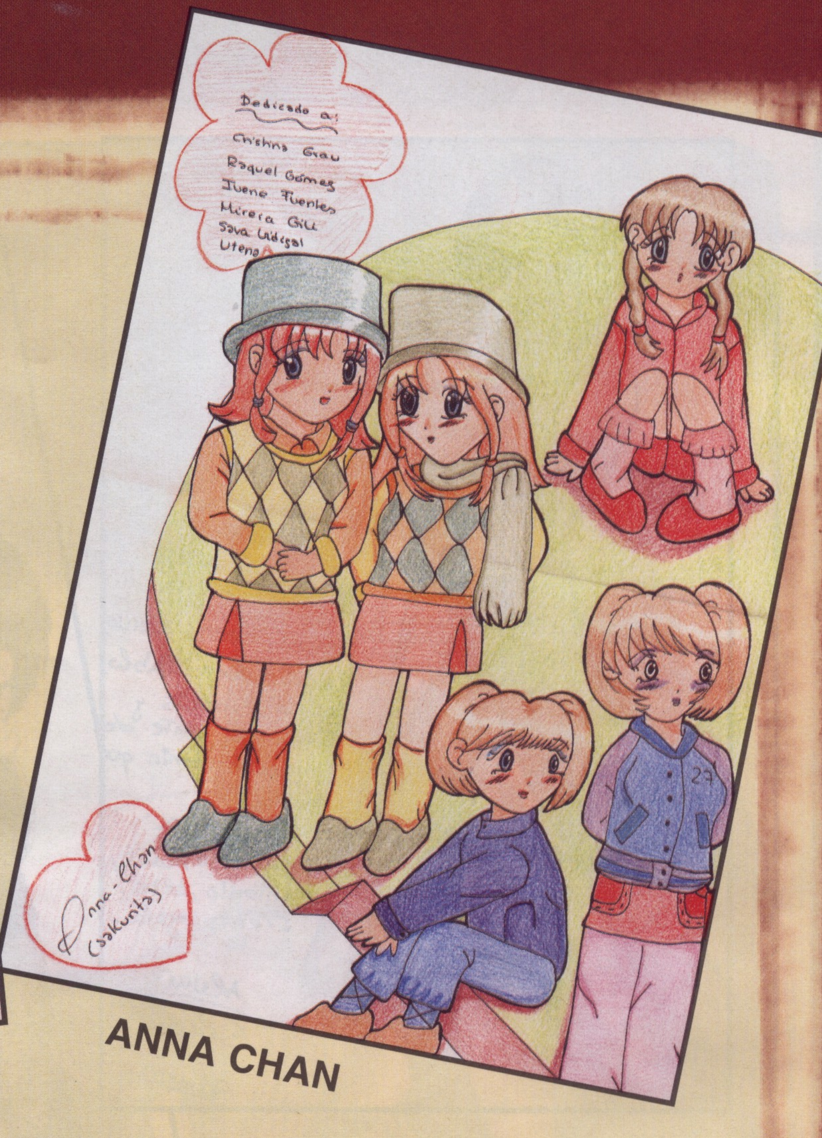




YOLANDA PUERTOLAS



KAORI BARRANTES



ANNA CHAN



EMMA MARTÍNEZ



AURORA MUÑOZ


Art Gallery
Para todas mis cuates con todo el cariño que les tengo !!!
15.6.01
SUNNY
Por: Verónica
Alcaide García
(Alias "K.Kômori)
DOKAN
Lo dedico a todos
mis amigos, en especia
a Laura, Marta, Rakel
Ainhoa, tania, kt,
Mireia,... y a todos
los fans de
Ranma 1/2
Shampoo
LAIA CRESPO
SÔJIRO
VERÓNICA ALCAIDE


¡Best Friends!
EMI-CHAN ♥ TOUYA
CHIBI usa ♥ YUKITO
by
MAYRA



REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).
Unidad de CD-ROM.
Tarjeta Gráfica con resolución mínima 640X480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Intenet). Desde el programa de instalación es posible instalar **Microsoft Internet Explorer 5.1**, pulsando el botón 'IE5setup'.
Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. En el directorio **EXTRA** del CD se incluye **Micorsoft Media Player** que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.
Para Utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de **Windows** en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido y uno más para minimizar el programa.
En la parte central aparecen todas las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir hay que pulsar el botón de apagado que aparece en esta pantalla. en la parte inferior de la pantalla tenemos un pequeño panel de control con tres botones, con los cuales podremos movernos arriba y abajo dentro de la sección en la que nos encontremos.

SECCIONES

Imágenes:

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre el directorio, tendremos acceso a todas las imágenes de las que disponga dicho directorio. Para salir del directorio de imágenes tendremos dos pequeños botones en la parte inferior derecha de la pantalla.

Música:

Simplemente hay que escoger esta sección para disfrutar de los archivos de sonido. Al ejecutar un archivo de sonido aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de vídeo; **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Vídeos:

Esta sección se compone de archivos de vídeo, MPEG, MPG, MOV, AVI, RM, ASF, y otros archivos multimedia que se ejecutarán con la aplicación que esté predterteminada en el sistema para ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de vídeo; y para los archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se in-cluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Webs:

En esta sección podemos escoger entre varias webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo una de las páginas de esta sección aparecerá la web abriendo el programa predterteminado por el sistema para archivos **HTML.**

Si alguna parte de la web no está en el CD se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión). Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés' (selección automática).

Varios:

En esta sección se pueden encontrar los archivos de tipo multimedia como fondos de escritorio, screensavers, iconos, temas de escritorio, fuentes, skins de **Winamp** y multitud de pequeños programas que no podrían ser englobados en el resto de secciones.

NOTAS:

El programa Dokan no funciona con **Windows 3.1**. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
IMÁGENES
MÚSICA
VÍDEOS
WEBS
VARIOS

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en **Windows 3.1**. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música **MP3** requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de **Quicktime** impiden la reproducción correcta de los archivos **MPEG** de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: dokan@aresinf.es



Contenido del Cd

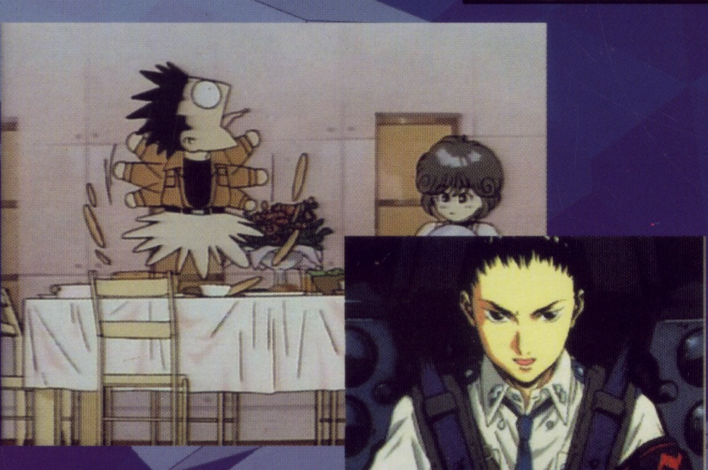
Imágenes

En este cd podrás encontrar las imágenes de tus series favoritas. Este mes te ofrecemos las galerías más extensas de:

- -Video girl Ai
- -Gundam Wing
- -Shiina Ringo
- -Collecter Yui
- -Ah Megamisama

y muchos más.....





Vídeos

La sección de VÍdeos incluye las secuencias animadas de las series de más actualidad. Este mes nuestra galería audiovisual cuenta con los siguientes títulos:

- -Gundam Wing
- -Shiina Ringo
- -Video Girl Ai

y muchos más....



Música

En este cd podrás escuchar la banda sonora original de los animes de más actualidad. Este mes especial Shiina Ringo.

Varios

Aquí podréis encontrar todos los programas y actualizaciones necesarias para poder ver sin problemas todos y cada uno de los archivos que componen este cd. Además también incluimos varios temas de escritorio y skins de Winamp de vuestras series favoritas.

